

La 1ª publicación para usuarios de ST
ATARI
User
AÑO I
Nº 12
1.989
325 ptas. (inc. IVA)
ATARI STE
DOCUMENTACION
SIMO 89
UNA PUESTA AL DIA
ENTREVISTA TOU
SEPARACION DE COLORES, TRAMAS,...
VIDEO
PERIFERICOS
AUTOEDICION
TIPOS DE LETRA
Y ADEMAS: NOTICIAS, 8 BITS, CONCURSOS, CARTAS, JUEGOS, FICHAS, CONTACTOS, etc.
00012
8 413042 838609

¡QUE DEMASIAO!

ATARI 520 ST + 20 JUEGOS + 3 PROGRAMAS



NO INCLUYE MONITOR





ESPECIFICACIONES TECNICAS

PROCESADOR: MC68000, 16/32 bits a 8 Mhz.
MEMORIA: 512 Kb RAM. 192 Kb ROM.
SISTEMA OPERATIVO: TOS con entorno gráfico GEM incorporados en ROM.
UNIDAD DE DISCO (incorporada): de 3 ½ pulgadas, doble cara y 726 Kb (formateados).
TECLADO: QWERTY extendido.
RESOLUCION DE PANTALLA: 320 × 200 (16 colores de una paleta de 512).
640 × 200 (4 colores de una paleta de 512).
640 × 400 (monocromo).
CHIP DE SONIDO: 3 voces.
INTERFACES: Modulador para conexión a TV, puerta para cartucho ROM, MIDI, OUT, MIDI IN, disco flexible, disco duro, paralelo Centronics, serie RS-232C, monitor.
SOFTWARE INCLUIDO: 1ST Word (tratamiento de textos). NeoChrome (programa de gráficos). ST Basic (lenguaje de programación).

POWER PACK

DISKETTE	PROGRAMA	EDITADO POR
A	Afterburner	Mediagenic
B	R-Type	Electric Dreams
C	Gauntlet II	U.S. Gold
D	Super Hang-On	Electric Dreams
E	Space Harrier	Elite
F	Overlander	Elite
	Super Huey	U.S. Gold
	Starglider	Rainbird
G	Eliminator	Hewson
	Nebulus	Hewson
	Pacmania	Grandslam
H	Predator	Activision
I	Bomb Jack	Elite
	Bombuzal	Imageworks
	Xenon	Melbourne House
J	Double Dragon	Melbourne House
K	Black Lamp	Firebird
	Outrun	U.S. Gold
L	Star Goose	Logotron
	Star Ray	Logotron

PROGRAMA	CONTENIDO	EDITADO POR
Fir St Basic	Compilador basic. Compatible con el Quick Basic 3 de Microsoft	Hi-soft
Organizer	Paquete integrado, incluyendo un dietario, fichero de direcciones, hoja de cálculo y tratamiento de textos.	Triangle Publishing
Music Maker	Introducción en el mundo musical, a través de la informática.	Music Sales Limited

= 79.900 PTS p.v.p. + IVA

NUMERO UNO COMUNICACION

ATARI-ST

Muchas más posibilidades



ORDENADORES ATARI, S. A.
Apartado 195 • Alcobendas, 28100 Madrid • Telf (91) 653 50 11
DELEGACIONES:
BARCELONA: 93/4 25 20 06-07
VALENCIA: 96/3 57 92 69
BURGOS: 947/21 20 78
P. VASCO: 943/45 69 62

EXPOELECTRONICA 89

El Corte Inglés

ATARI User

Estimados lectores, quisiéramos dedicar única y exclusivamente esta editorial para desearos, en nombre de ATARI USER y C.B.C. Press, S.A., que paséis unas ***FELICES FIESTAS NAVIDEÑAS*** *y que todos vuestros deseos para el 1.990 se vean cumplidos.*

El nuestro, sería seguir contando con vuestro apoyo durante muchísimos más años.

Nos vemos de nuevo en el nº13.

¡Feliz Navidad!

EDITOR
CBC Press, S.A.

DIRECTOR
Luis García Sánchez

ASESOR EDITORIAL
Pablo Sáez de Hoyos

REDACCION
Santiago Vernes
Jorge V.S.J.. Lamas
Eduardo Torres

DISEÑO Y MAQUETA
José Luis Martínez

ATARI USER es una publicación de

CBC PRESS

ATARI USER Nº 12
DICIEMBRE 1989

Plaza Conde de Toreno, 2 - 5º F
28015 MADRID
Tfno. (91) 542 94 97

Entrevistamos a: TOU

TOU, Software en valenciano, es una de las empresas más prestigiosas, de la zona de Valencia, que distribuye oficialmente ATARI desde tiempos remotos y aparentemente haciéndolo muy bien.

Especialistas, entre otras cosas, en el campo de la Autoedición aprovechamos el que se encontraran en Madrid, con motivo de la feria de SIMO, para intentar que nos trasmitieran toda la información que poseyesen en ese momento para vosotros.

Fernando Guerrero y Paco Roldán fueron los encargados de contestarnos.

A continuación os la presentamos, sacadle provecho.

A.U.- **¿Cómo véis la marca ATARI en Valencia?**

TOU.- Gracias, en parte, a hacer mucha publicidad y a proporcionar un soporte adecuado a los usuarios, la presencia de Atari en Valencia es bastante fuerte tanto en los medios de comunicación como a nivel de conocimiento de los usuarios y esto se refleja sobre todo en las ventas de ST's principalmente, aunque la de PC's también está aumentando a pesar de que sólo lleva un año, más o menos, en marcha.

En autoedición, hay muchas empresas instaladas, sobretodo empresas profesionales.

En la universidad, también hay una gran representatividad de ATARI, de hecho el único Transputer de Atari que hay en España está en la Universidad de Valencia y se continúa trabajando en el desarrollo de Redes Locales para él. Todo esto se debe evidentemente a la presencia de Atari en Valencia, presencia que no es casual sino que hemos conseguido con un gran esfuerzo para que sea así.

En Alicante y Valencia, en Autoedición, se ha atacado fundamentalmente el mercado profesional, imprentas sobre todo, existen muchas trabajando ya con Atari, la gran mayoría y las que piensan en informatizarse en los próximos meses están pendientes de hacerlo con Atari. Nuestra idea ha sido siempre lograr que esta marca sea un nuevo estándar, por lo menos en nuestra zona y hasta ahora se está consiguiendo.

Valencia es el paraiso del ST. Además tiene una razón fundamental para ser un buen punto de venta , el que sea la zona donde hay un mayor número de usuarios de Atari, aquí es el ordenador que usan los estudiantes de informática de la Universidad de Valencia. Desde tiempo atrás existe una estrecha colaboración entre TOU y ésta, en unión desarrollamos las primeras redes para ST, la Turbored. Y de hecho hay una asignatura en la que se explica la red interna del ordenador.

A.U.- **¿Qué nos podéis comentar acerca de la separación de colores?**

TOU.- Sobre la separación de colores, hay varios aspectos, uno es que DMC no quería hacer el Calamus trabajando en color hasta que no hubiese una pantalla con suficiente calidad en color, porque la pantalla normal de Atari no está pensada para esto, sino para hacer juegos y cosas así, ahora que sí existen pantallas preparadas para trabajar en color sí se puede plantear el trabajar en estas condiciones con el Calamus.

En la versión de Calamus 1.10 esta posibilidad irá incluída, aunque su presentación oficial será durante el CEBIT, no se sabe que precio va a tener, creemos que dispondremos de alguna unidad en enero del 90.

En cualquier caso la separación de colores, como todo el mundo debe saber, sólo es válida y útil cuando se

Entrevistamos A TOU

realizan los fotolitos en filmadora y a la máxima resolución, cualquier otra cosa es falsa, es jugar.

"Una de las ventajas del Calamus es que puede acoger todos los módulos externos que se desarrollen y programen para él, tantos, que será imposible que una sola persona posea absolutamente todos."

A.U.- **¿Y sobre tramas...?**

TOU.- Actualmente aunque se puede trabajar con la filmadora se sigue manteniendo la definición de tramas original que se había previsto para impresora láser, pero la versión 1.10 permitirá que el usuario decida qué tipo de tramado se va a dar, pudiendo definir hasta 256 niveles de trama, ahora mismo son 64.

Cuando tu vas a trabajar con impresora láser el problema que tienes es ¿cómo se hace una trama?, pues se hace definiendo un rectangulito unitario en el que el coeficiente de negros y de blancos sea equivalente al nivel de gris que quieres obtener, entonces si tu tienes por ejemplo cuadraditos unitarios de 5x5 sólo podrías obtener 25 niveles de gris. ¿Qué ocurre enconces?, tienes que jugar con dos factores, uno, que el cuadradito no sea muy grande porque entonces verás muy bien los puntos de cada trama, pero cuanto más pequeño, por otra parte, menos niveles de gris tienes.

Una impresora láser no es capaz de imprimir puntos grises, sólo es capaz de imprimir puntos negros, una filmadora igual, ninguna filmadora ni ninguna impresora láser (salvo impresoras láser de color) son capaces de imprimir en gris, imprimen siempre en puntos blancos y negros ¿cómo consiguen los grises?, haciendo pequeñitas tramas. Tu dices, yo quiero obtener un 50% de gris, pues en cada cuadrado unitario pongo un 50% de negros y un 50% blancos, entonces si yo tengo un cuadradito para hacer tramas de 5x5 sólo puedo conseguir 25 tramados, si tengo 8x8, que es lo que tiene ahora el Calamus, puedo obtener 64 tramados distintos, pero hay un problema, 8x8 a 300 puntos por pulgada significa que cada puntito mide casi un milímetro, cada punto de trama de ocho puntitos tiene más o menos siete décimas de milímetro, más o menos y a groso modo. Entonces para una filmadora ocho puntitos ya es una cantidad aceptable, pero ¿qué ocurre entonces? que como el Calamus sigue manteniendo su original definición de tramas que era de 64 niveles de gris con 12 subdegradados tiene que dar saltos de uno a otro y entonces en los degradados se nota el salto, pero como ahora el Calamus pasa de definir puntos de 8x8 a definir puntos de 16x16, para filmadora o para impresora si se quiere, puede llegar a tener 256 niveles de gris, eso quiere decir, que en un degradado de 25 cm., por ejemplo, tendrías un saltito cada milímetro en ese saltito iría una cuarta parte del tanto por ciento, inapreciable a la vista. Aunque el nivel normal es de 256 niveles de gris posibles, Calamus, en la versión 1.10, nos da la opción de poder decir qué cuadradito utilizar. En general cualquier método de impresión medianamente profesional tiene que tender a tener más niveles de gris.

A.U.- **¿Qué pasa entonces con las filmadoras convencionales?**

TOU.- Que éstas estaban hechas pensando en esta resolución, entonces el RIP que llevan incorpora una versión de postcrip que a la hora de hacer degradados tiene en cuenta la resolución de la filmadora, entonces igual que para una impresora de Apple, en general, tiene 64 niveles de gris igual que la de Atari, 64 tipos de trama distintos, en la filmadora el RIP se encarga de que no se noten los saltos porque pone más niveles de gris. Como el Calamus no utiliza ni el RIP ni el Postcrip, él es el que se lo tiene que montar totalmente.

La separación de colores va implicado en esto, porque si no se tiene un buen tramado de tonos, no se puede hacer una buena separación.

En las filmadoras se aconseja para hacer la separación de colores que se utilice la máxima resolución de ésta con 1540 puntos, porque ni con la de 1270 es útil hacer la separación de colores, se puede conseguir algo, pero no es suficiente.

Los equipos profesionales de fotomecánica van a 2500 puntos, hay un factor a tener

Entrevistamos A TOU

en cuenta, para Atari existen diversos programas que aseguran que hacen separación de colores pero todos los colores los traman exactamente del mismo modo con lo cual cuando tu llegas a imprenta los colores se superponen unos a otros y se pierde el color que querías conseguir. Para lograr el color deseado el usuario tiene que poder decidir, si lo desea, qué ángulo forma cada cuadro para que las tramas se crucen y no que unas tintas vayan encima de otras ya que entonces no se produce el efecto formándose una pasta, por ejemplo, si quieres conseguir un naranja debes poner amarillo y encima rojo, lo que verás es el rojo , pero si tuvieras puntitos rojos y puntitos amarillos cruzados unos con otros consigues el efecto naranja, el Calamus versión 1.10 permite decidir ese ángulo.

A.U.- **Parece ser que el Calamus es un superproducto, ¿qué prendéis, monopolizar con él este mercado?**

TOU.- Pues ahora tenemos un acuerdo con DMC, através del cual se nos va a facilitar información técnica de cómo desarrollar módulos para la versión 1.10, porque tenemos gente muy interesada en España en hacer módulos externos para Calamus. ¿Qué es esto?, por ejemplo, tenemos un cliente que se dedica a hacer cartas astrales las hace desde un programa que él se ha hecho y luego utiliza el Calamus para meter todo el texto, una vez que tenga información de cómo hacer un módulo externo para Calamus, puede hacer el programa con el módulo externo y desde dentro del Calamus llamar a ese programa y darle los datos de la carta astral e integrarlos dentro del conjunto. Otro ejemplo, a alguien le puede resultar difícil hacer un estadillo, puede crear un programa para hacer estadillos simple que se llame desde dentro del Calamus y que haga el trabajo "sucio" , lo rápido, y luego ya las variaciones desde dentro del Calamus, pero sin necesidad de salir del mismo, otro ejemplo, hay quien puede querer integrar un paquete de gestión dentro de éste, pues desde dentro del Calamus puede llamar al paquete de gestión y los informes que genere este paquete tomarlos otra vez con el Calamus, terminarlos de componer o incluso desde el mismo paquete de gestión producir documentos de Calamus directamente, que sea utilizable desde él. Vamos a conseguir esta información y aquellas casas que estén interesadas en desarrollar módulos externos se la facilitaremos, de hecho esa es la ventaja del Calamus hoy en día, que muchas empresas podrán hacer módulos externos.

Para la versión Calamus 1.10 ya existe un paquete estadístico realizado y van a programarse tal cantidad de módulos que será imposible que alguien se los pueda comprar todos.

A.U.- **¿Creará DMC algún módulo en especial?**

TOU.- DMC no se dedicará a crear módulos sino de lo que es el núcleo, depurándolo continuamente, haciendo que mejore la utilización, algunas rutinas...

Ellos disponen de una persona exclusivamente para mejorar la rutina , o sea el nivel más elemental del programa está continuamente superándose, revisándose los fundamentos básicos. La política de DMC es ésta, se deja para otras empresas la creación de los módulos, de hecho, la casa Marvin está diseñando un interface para los scanners cuyo software estará compuesto por módulos de Calamus, por ejemplo, los drivers de filmadora, impresora ... ahora se está planteando la opción de que todos los programas que hay en el mercado para Atari, saquen una versión como módulo de Calamus.

A.U.- **Parece que el Calamus es todo un mundo ¿no?**

TOU.- El mundo que rodea al Calamus puede ser asombroso, es una opción que no tiene ningún tipo de equivalencia en ninguna otra máquina.

No existe ningún departamento de programación de ninguna casa que lleve a cabo un planteamiento tan abierto.

"Se está huyendo de los procesadores de texto como antes se entendían y se tiende a trabajar con hojas de cálculo, bases de datos o paquetes de comunicaciones, pero todo dentro de un entorno general de Autoedición."

Entrevistamos a TOU

Calamus puede ser el revulsivo que necesita Atari para entrar tajantemente en el entorno profesional para que mucha gente deje de pensar que Atari sólo sirve para juegos.

A.U.- **Como especialistas, ¿qué nos podéis comentar sobre el paquete de Autoedición de ATARI?**

TOU.- Algo muy significativo, que Linotype de momento ha vendido dos tipos de letra a Calamus y se está planteando sacar modelos RIP para ser utilizados en Calamus.

Calamus va ha ser uno de los primeros paquetes de autoedición funcionando UNIX con lo cual se abren otras vías a otras máquinas.

"Calamus puede ser el revulsivo que necesita ATARI para entrar tajantemente en el entorno profesional."

A.U.- **¿Qué opináis de SIMO 89?**

TOU.- Sólo podemos hablarte del stand de Atari porque nuestros clientes no nos han dejado tiempo para ver el resto de la feria.

Nos hemos dado cuenta de una cosa, a mi entender importante, y es que hay muchos distribuidores, no sólo de Atari sino de actividades que no tienen nada que ver con Atari y que hasta ahora no habían entrado en este mundo, que se han dirigido al stand y están pidiendo información para introducirse en él. Nosotros lo hemos notado en autoedición, supongo que otros lo habrán notado en otros campos.

Por otro lado ha sido una sorpresa detectar que distribuidores de Macintosh, de marcas de PC's importantes se han acercado al stand a ver la red, la Bionet 100, se ha corrido la voz, se han pasado la noticia de unos a otros y han querido verla, se asombraban de que algo así hubiese salido de usuarios de Atari, porque esta red empezó como red de Atari y luego se ha pasado a PC's y Macintosh.

Además se han asombrado también de que empresas muy fuertes, alemanas, suizas, austriacas estén utilizando ordenadores Atari, ya no sólo en la red sino que esa red la estén llevando principalmente con ordenadores Atari, pero claro es, que desconocen la fuerza que puede tener Atari en Alemania y sobretodo la fuerza que tiene en el mercado profesional, o sea, para ellos plantearse que el Centro Europeo de Investigación Nuclear esté instalado básicamente con ordenadores Atari les parece algo de película y es así.

En general hemos detectado de pronto un boom de mucha gente interesada en funcionar con las soluciones profesionales de Atari.

"Una novedad importante, que también afectará al Calamus, versión 1.10, puede ser la importación de placas gráficas de más resolución y a color para ATARI."

Hay muchos nuevos distribuidores que se acercan al stand para ver cómo pueden trabajar con Atari, cómo pueden distribuirlo y ver la gran cantidad de posibilidades, ven un mercado que se les abre y lo ven con ilusión.

A.U.- **Para finalizar, ¿nos podéis adelantar alguna novedad?**

TOU.- A corto plazo varias, gracias a que nuestros proveedores del resto de Europa se ve que están contentos con nosotros y se han empeñado en recomendarnos a todo bicho viviente que tenga algo para Atari.

Es espiritu de TOU el traer novedades relacionadas con el campo de autoedición o con cosas relacionadas con Calamus. Todo aquello que pueda interesar, relacionado y que creamos que puede interesar procuraremos ponerlo en el mercado.

Líneas claras de actuación puede ser el tema de la red, la BIONET porque le da otra dimensión tanto a Atari en general como a la propia autoedición de Atari, tanto, que puede que exista la posibilidad de importar discos duros de alta capacidad para utilizarse dentro de una red como servidor de fichero de alta capacidad. Relacionado con Calamus 1.10 la importación de placas gráficas de más resolución y a color para Atari.

Agradecemos a TOU su colaboración. ■

Todo lo que su ATARI® necesite

DISTRIBUIDOR DEL AÑO 1988

AUTOEDICION
CALAMUS
O – LINE
FONT EDITOR
IMAGE
PAPERER
SCANNER COLIBRI
COMPOSICION PROFESIONAL

DISEÑO
CAD
CAMPUS
ARKEY
MEDICIONES
PRESUPUESTOS
TABLETAS
CELIMAG
CIBER

NOVEDADES
PORT FOLIO
PC – SPEED
MONITOR SM194
MEGAFILE 44
CALCULADORAS
POWER PACK

VARIOS
PROGRAMAS A MEDIDA
CURSOS DE BASIC
PLAN GENERAL CONTABLE
DISEÑO DE ANUNCIOS
ASESORIA INFORMATICA
CLUB DE USUARIOS

GESTION 1
GESTORIAS
NOMINAS Y S.S.
CONTROL ALMACEN
STOCK Y FACTURACION
ALQUILER DE COMPRESORES
CONTROL DE ACADEMIAS

GESTION 2
VIDEO – CLUB
JOYEROS
FINCAS
ALMACEN BEBIDAS
CONSTRUCCION PERSIANAS METALICAS
CONSTRUCCION PERSIANAS EN VENTANAS

PROINCOR

ATARI CENTER SHOP

Fernando IV, Local 10
Tel. 260538 Fax 267520 CORDOBA

EFECTOS SOBRE LA SALUD POR LOS RIESGOS DE LAS PANTALLAS DE VISUALIZACION

Encuesta realizada en el Japón entre trabajadores que utilizan pantallas de datos.

Informa la Oficina Internacional del Trabajo, ("Bulletin" 3-4/86), sobre la realización de una amplia encuesta referente a trabajadores que realizan su tarea con pantallas de datos. La citada encuesta se realizó en el Japón con personal sindicado en el SOHYO.

La encuesta se preparó para comparar efectos físicos y psíquicos de trabajadores ocupando puestos de trabajo con pantallas y trabajadores que nada tenían que ver con tal útil.

Los trabajadores en pantallas encuestados oscilaban entre los 20 y los 30 años representando los hombres el 60% y las mujeres el 40%.

Se detectaron en estos trabajadores problemas básicamente visuales, (más de la mitad alegaban fatiga visual contra un tercio del grupo de comparación).

No obstante, según el SOHYO, las dificultades visuales no comportaban riesgos irreversibles para los ojos de los trabajadores afectados.

Al margen de este problema, se estudió el efecto de las radiaciones, las dorsalgias, la tensión, la falta de concentración y el nerviosismo, no hallándose diferencias significativas entre los dos grupos.

Según el SOHYO las mujeres están más amenazadas que los hombres, dado que más de un 17% de ellas trabajan más de 5 horas al día en pantallas de datos.

En cuanto a la "fatiga crónica" o a la "fatiga pasajera", el 79% de las mujeres la manifestaban (frente a un 66% de los hombres). Los problemas visuales también se daban más en ellas, el 63% (frente al 43% de los hombres).

En cuanto a los posibles riesgos para la mujer embarazada que trabaja en pantallas de datos, el 28% de las 250 mujeres embarazadas que fueron encuestadas, manifestó alguna anomalía: problemas de sueño, anemia, fatiga pronunciada o edema. De las 250 mujeres, 51 habían dado a luz durante la administración de la encuesta y manifestaron haber tenido problemas tales como problemas de sueño, nacimientos prematuros, cesáreas, hemorragias o nacimiento de un niño muerto.

El número de problemas aumentaba a medida que el tiempo frente a la pantalla de datos era mayor, pasando el número de anomalías del 25% para las mujeres que utilizaban la pantalla menos de una hora al día al 64% de las que dedicaban más de seis horas por día.

En cuanto a las condiciones de trabajo en las que se daba la utilización de las pantallas, los encuestados por el SOHYO, manifestaron entre otras dificultades:

- Insuficiencia del puesto de trabajo.
- Ruido.
- Mal emplazamiento de la pantalla según la luz, provocando reflejos.

Finaliza diciendo el SOHYO que trabajar con pantallas de datos es una de las mayores causas de tensión psicológica para los trabajadores que deben adaptarse a un volumen creciente de trabajo y a unos horarios rigurosos debido a las exigencias de la máquina, crea un sentimiento de alineación y se pierde autonomía del trabajo.

Más del 40% de las mujeres y el 30% de los hombres encuestados desearían dejar de trabajar en estos puestos.

MUSICORREO

Os informamos de que se ha creado MUSICORREO, una compañía dedicada a la distribución y venta de software musical, sobre todo en el campo de sonidos para sintetizadores y samplers. Actualmente tienen más de 10.000 voces o sonidos para todas las grandes marcas de sinte y sus programadores están siempre al día en cuanto a nuevos productos. La empresa fue creada por un grupo de músicos y productores ingleses y su ambición es llegar a tener la librería más grande de Europa.

Los sonidos que venden vienen en varios formatos compatibles con la industria musical: diskettes Atari, IBM-PC, audio cassette, etc.

Richard Spellman, compositor y productor inglés, además de miembro de la compañía Musicorreo, declara "creemos que somos la primera compañía de este tipo en España y pienso que debemos nuestra existencia a los siguientes hechos. Primero, que un sintetizador bueno cuesta mucho dinero y su uso debe de ser maximizado. Segundo, que hoy en día existen tantas maneras diferentes de crear y manipular el sonido que es difícil conocérselas todas. Tercero, que en general los músicos prefieren tocar más que programar. El servicio que nosotros ofrecemos quita esa cierta "tecnophobia" que siempre acompaña la compra de un aparato complicado".

Musicorreo organizará un día de demostración en su estudio - un día Roland, un día Korg, etc. - "y con ayuda de los fabricantes tendremos a nuestra disposición un ejemplar de todos los sintes de dichas casas para poder demostrar la línea entera de nuestros productos".Aunque Musicorreo trabaja con Yamaha, Casio, Korg, Kawai, Ensoniq, Emn y demás, no dejan de ser nombres registrados de sus propias compañías, ninguno de ellos han aportado sonidos a sus productos. Por tanto se trabaja con voces originales preparadas por los profesionales que forman este nuevo equipo.

Información: Tel. 91/410 60 71.

ATARI STE

Evolución de una gama



Tras la aparición de los primeros 520 ST, les siguieron los STFM, y más tarde el MEGA ST y por fin en 1989 (casi a finales) aparece el Atari STE, microordenador, compatible con los otros modelos ST, que sin ser una gran revolución, constituye una nueva etapa en la evolución tecnológica de la gama ST.

EVOLUCION DE UNA GAMA

Cuando en 1984 Jack Tramiel deja Commodore (compañía de la que era fundador y presidente) y compra Atari, los observadores internacionales hacen previsiones pesimistas en cuanto a la suerte del equipo de Tramiel para levantar nuevamente la firma.

Por tanto, cuando seis meses más tarde, Atari presenta un ordenador integrando las últimas innovaciones tecnológicas: procesador 16/32 bits, entorno gráfico, ratón, alta resolución gráfica, gran capacidad de memoria, disquettes de 3 1/2", todo a un precio asequible. Nace el ST.

Hoy, la gama ST hace las delicias de Atari con varios millones de máquinas vendidas en todo el mundo. Su increíble acogida en Europa ha contribuído notablemente a popularizar estos aparatos.

Llegando de un mercado familiar endeudado (es la época del declive de Sinclair) el ST en cabeza de línea va a imponer nuevos estándares y una nueva visión en materia de informática doméstica.

Estaréis de acuerdo en que el microprocesador típico de esta época estaba equipado de un procesador de 8 bits, no poseyendo más de 48 ó 64 Kb de memoria y debiéndose contentar con un magnetocassette como unidad de almacenamiento de la información. Además no existía para estas máquinas nada más que juegos.

Con la llegada del ST se abren nuevos horizontes, las características netamente superiores permiten entrever la concepción de programas más importantes.

Respetando los límites de la microinformática familiar el ST ha permitido a cada uno de nosotros acceder a aplicaciones musicales y de gestión reservadas a unos usuarios afortunados.

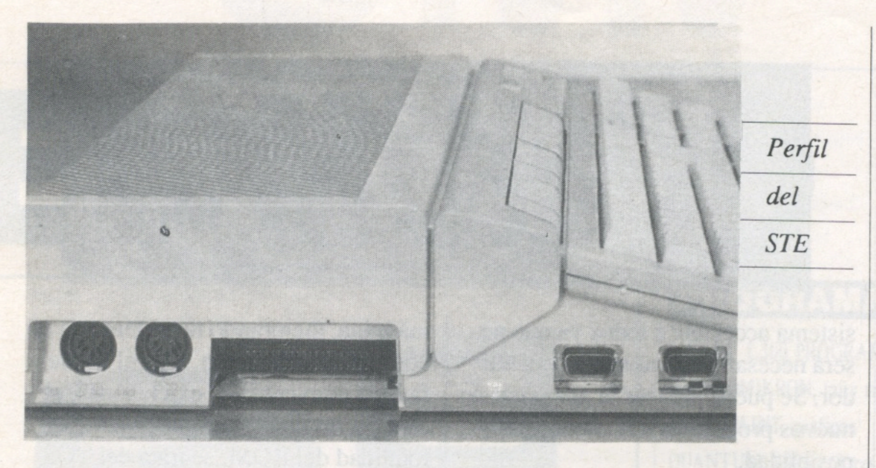
La visión revolucionaria de Jack Tramiel hace posible que un microordenador familiar pueda ser potente (todo ello a un módico precio) y convertirse en una real utilidad.

Después de 1985, la gama no ha cesado de evolucionar y mejorarse. El ST fue reemplazado por la gama STFM poseyendo una alimentación y un lector de discos integrados. En adelante la gama se enriquece con la aparición del MEGA ST, con un look más profesional e integrando un acelerador gráfico.

Hoy en día, Atari moderniza su caballo de batalla de manera notable y lanza el STE.

PRESENTACION

El aspecto exterior del STE es muy parecido (por no decir idéntico) a los modelos 520 y 1040 actuales.



Perfil del STE

El teclado de color gris claro y tipo QWERTY comprendido por 94 teclas, con un pavimento numérico de 18 teclas y de ellas 10 de función.

Los diferentes interfaces que vienen integrados de fábrica son:

- Interface serie RS232C (para la conexión del modem, por ejemplo).
- Interface Paralelo Centronics (destinado a la impresora).
- Interface vídeo/peritelevisión.
- Interface lectora de discos externa.
- Interface DMA (donde se conectan los discos duros, impresora láser SLM 804 y otra CD/ROM).
- Interface MIDI (para la conexión de sintetizadores, expandibles y cajas de ritmo).
- Un portacartuchos con diversas y numerosas utilizaciones o usos.

A parte de esto el STE está dotado de dos tomas para altavoces RCA/CINCH para el sonido estereofónico y de dos conectores (15 patillas) suplementarios, para aplicaciones esencialmente lúdicas, como veremos más adelante.

El lector de disquettes interno es de formato 3 1/2" y doble cara. Su capacidad de almacenamiento es de 720 Kb antes de formatear. De fabricación SONY no es muy ruidoso.

La arquitectura interna del STE está basada en torno a la conocida MC 68000 de la casa MOTOROLA (microprocesador 16/32 bits) a 8 MHz. Y para secundarlo se le han adjuntado 8 coprocesadores especializados.

El STE está dotado de un dispositivo hardware de scrolling vertical y horizontal. El SHIFTER y el cablage han sido previstos a fin de permitir el uso de pantallas gigantes y unos scrollings que no solamente son muy rápidos sino que también tienen una gran estabilidad y fluidez. Este aporte tecnológico es una de las grandes novedades del STE.

El célebre BLITTER (coprocesador gráfico que sólo poseía hasta ahora el MEGA ST) ha sido integrado en todos los STE. Este circuito tiene en cuenta todos los desplazamientos del bloque de memoria efectuando esta operación tan rápidamente que ni la 68000 podría hacerlo. Visualmente la potencia del BLITTER se traduce por unas pantallas más rápidas.

SONIDO EN STEREO

Al frente de las novedades, se encuentran dos coprocesadores musicales. Un D.A.C. (Convertidor Analizador Numérico) permite la sustitución stereofónica de los sonidos codificados según la forma PCM (Pulse Code Modulation). Los sonidos numerados son enviados vía DMA, es decir sin llamar al coprocesador 68000 (que es libre de hacer otras funciones en este tiempo). Estos se filtran para obtener un sonido de gran calidad. La Nacional LMC 1992 secunda el DAC y permite la entrada de las reglas a nivel sonoro y tonal (graves y agudos).

Dos tomas al estándar RCA (canal izquierdo y canal derecho) situados en la parte posterior del aparato permite unir el STE al amplificador de nuestra cadena HI-FI. Con esto se abren nuevas perspectivas al sonido.

Para mantener la compatibilidad con los otros ST, el antiguo procesador sonoro Yamaha YM2149 siempre estará presente. Juega un doble rol, de generador envolvente sintetizando sonidos y como generador de estos.

En el campo profesional de la música el STE integra de origen el interface MIDI, lo que permite conducir toda una formación de instrumentos. Además, sus dos coprocesadores internos forman un verdadero instrumento de composición autónoma y estereofónica.

RESOLUCION GRAFICA

4096 colores, quedando compuesta la resolución gráfica del siguiente modo:

640/400 pixels en monocromo (alta resolución).

640/200 pixels en cuatro colores (media resolución)

320/200 pixels en 16 colores (baja resolución).

La paleta consta ahora de 4096 colores (en lugar de 512 de los modelos precedentes). Se dispone así mismo de 16 niveles de rojo, verde y azul.

La limitación a 16 colores fijos es más teórica que práctica. Los programadores en Assembler, incluso los menos experimentados, pueden fijar 16 colores por línea y cambiar de paleta en cada línea. Hay muchos programas lúdicos que explotan ya esta capacidad. Los más avanzados pueden ir incluso más lejos ya que es posible fijar hasta 48 colores por línea, de este modo es posible la aparición simultánea de los

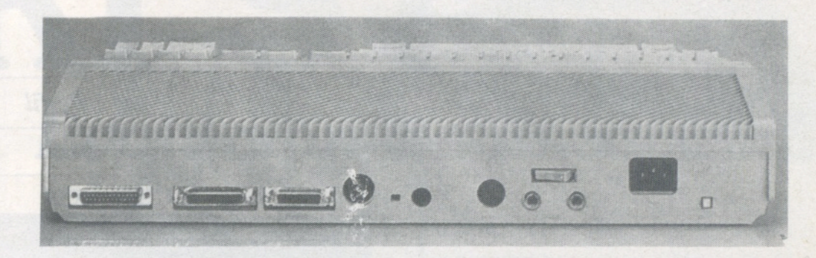
4096 colores en el STE.

Este proceso necesita de una total concentración de la potencia del STE sobre la sola y única marca de fijación. Los juegos arcade y otras aplicaciones rápidas no son viables en este modo. Los programas de dibujo (como Spectrum o Miximage) y algunos juegos de aventura (los de imágenes fijas) son los únicos que pueden sacar partido a esta posibilidad.

LOS NUEVOS HORIZONTES: VIDEO

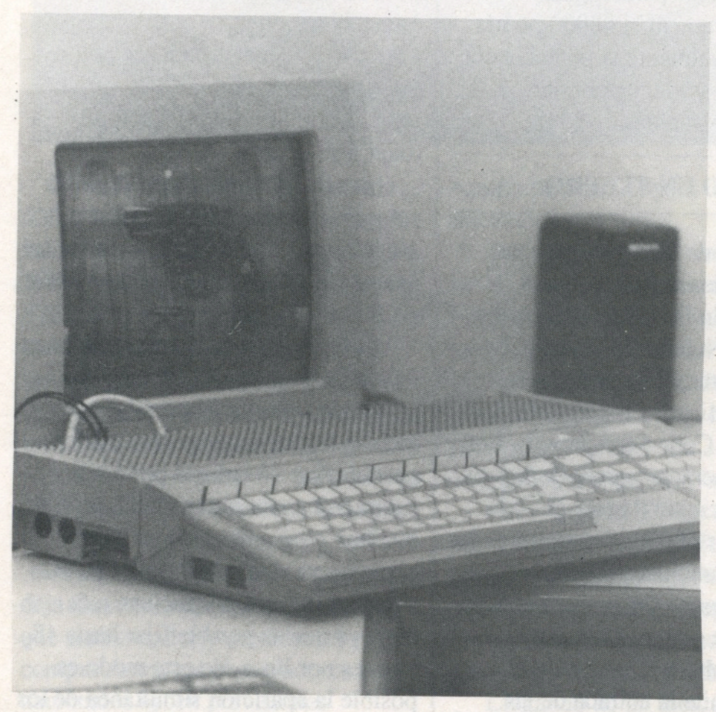
El STE está preparado para acoplarle un GENLOCK externo, que le permite asociar a las imágenes del ordenador las provenientes de una cámara o un magnetoscopio, en los modelos anteriores sólo era posible acoplarle el Genlock a través de tarjetas adicionales o instalarlo en el interior del ordenador sincronizando el reloj del sistema con la señal de entrada.

El nuevo conector del STE facilita la concepción de interfaces Genlock y su instalación. Con un sistema accesible a todos ya que no será necesario desmontar el ordenador. Se puede preveer la aparición de nuevos programas utilizando esta posiblidad.



Se puede también realizar para los registros en vídeo, bancos de títulos, incrustaciones y presentaciones dignas de los "jingles" de nuestras cadenas de Televisión. Con el STE las aplicaciones vídeo profesionales y sobre todo amateurs son al fin visionables sin el tradicional margen.

Pero las ventajas del STE no acaban aquí. Posee una memoria de tipo SIMM (Single Inline Memory Module). Esta tecnología permite aumentar la capacidad de memoria del STE a 4 Mb. Una nueva versión del TOS está igualmente contenida en los 256 Kb de ROM de la máquina, mejorando notablemente el confort de utilización. Con el fin de favorecer eventuales extensiones, el sistema no ocupa completamente la totalidad del ROM, se trata del TOS 1.6 quien queda ensamblado al interface gráfico GEM de gran reputación, por su simplicidad de uso y su eficacia. Este nuevo TOS es más rápido (sobre todo a nivel de entrada/salida sobre disquette y disco duro). Aporta grandes mejoras al directorio GEM. Pero la gran innovación está en la total compatibilidad con los discos de 3.1/2" formato MS/DOS (un PC compatible puede leer, escribir y formatear los disquettes STE e inversamente sin ningún problema. Una compatibilidad entre las estructuras de disquettes no significa que nos sea posible utilizar directamente los programas del universo PC. La arquitectura totalmente diferente de estos dos micros hace imposible la ejecución de los programas MS/DOS sobre STE.



El ATARI STE expuesto en la feria de SIMO

No hace falta decir que tal compatiblidad es inútil, ésta permite favorecer la comunicación entre los dos sistemas ST y PC, pudiendo, por ejemplo, cambiar los ficheros ASCII con los tratamientos de texto y programas PAO. Además ciertos programas (Evolución, Superbase, Gem Draw, Word Plus, Lotus, Wordperfect, Timeworks, etc.) existen para las dos versiones.

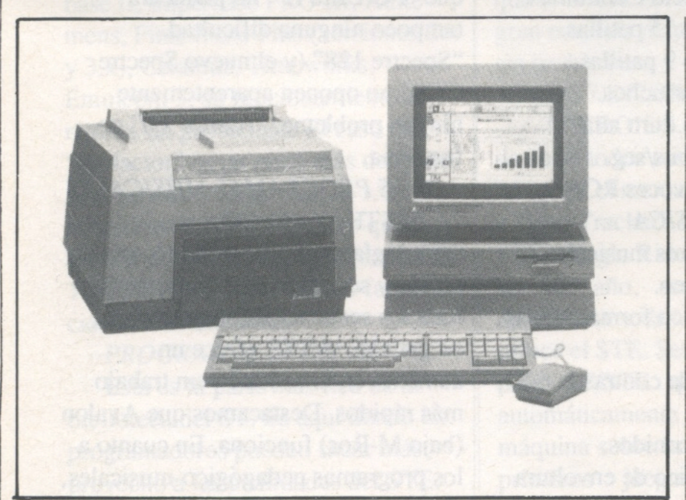
Es posible intercambiar directamente estos sin ninguna manipulación y el documento conocido de una de las versiones aparecerá estrictamente idéntica sobre la otra. Esto es lo que se llama Data/Compatibilidad.



CMV INFORMATICA, S.A.
Pi i Margall, 58-60, entlo., 4a
08025 BARCELONA
(93) 210 68 23 y 213 42 37

Plaza Callao, 1, 1o, 1a
28013 MADRID
(91) 521 22 54 y 521 26 82

EL MUNDO ATARI



PROGRAMAS

MAS DE 1.300 PROGRAMAS ST:	
BASIC OMIKRON, muy rápido	3.900
HYPERPAINT, gráficos	5.000
QUANTUM, 4096 colores	5.000
WORD UP, texto y gráficos	14.000
STOS, para crear juegos	6.000
FLIGHT SIMULATOR II	8.000
F16 COMBAT PILOT	5.000
JUEGOS a partir de	1.700
AUTOEDICION	
CALAMUS castellano	62.000
OUTLINE	38.000
OFERTAS	
EMULADOR MACINTOSH	12.000
Creation Musical,como PRO24	12.000
SUPERBASE PERSONAL	6.000
EASY-DRAW, CAD	8.000
MASTER-CAD, 3 D	8.000
C-LAB NOTATOR	85.000
C-LAB NOTATOR-UNITOR	165.000
OCR JUNIOR, reconoc.texto	24.000
FLEET STREET PUBLISHER	8.000

Más de 250 diskettes de DOMINIO PUBLICO, con programas de todo tipo, a 800 pts. por diskette.

SERVICIO

ASISTENCIA PROFESIONAL permanente.

VENTA POR CORREO en todo el territorio nacional.

GARANTIA OFICIAL

ATARI

Seis meses en ordenadores y tres meses en periféricos.

GRATIS

con cada 520/1040STFM:

- Diskette de INICIO, con varios programas de utilidad imprescindibles
- Programas: lenguaje BASIC, gráficos, procesador de textos y base de datos (solo 1040)
- 5/10 diskettes de dominio público

Solicite el catálogo gratuito ATARI-CMV con más de 2.000 productos

EQUIPOS

1040 ST-FM, 1 mega	89.000
MEGA ST2, 2 megas	199.900
MEGA ST4, 4 megas	299.900
MONITOR B/N SM124	29.900
MONITOR Color SC1224	59.900
MONITOR DIN-A-3 SM194	349.900
Disco Duro 30 megas	89.900
Disco Duro 60 megas	129.000
Disco Duro removible 44 M	169.900
Disco ATARI 3.5, 1 mega	24.900
Disco ATARI 5.25" 360K	29.900
ATARI Láser SLM804	289.900
SEIKOSHA SP180, 9 agujas	38.000
NEC P2200, 24 agujas	80.000
HP DESKJET +, chorro tinta	160.000
PLOTTER DIN-A3	140.000
OFERTAS	
1040,mon.B/N, DD 30 megas	199.900
Mega ST2,mon.B/N,DD30M	310.000
Mega ST4,mon.B/N,DD30M	410.000
NOVEDADES	
1040 ST-E, TOS 1.6, stéreo	119.900
Amplificador/ecualiz.30+30W	14.000
PORTFOLIO, PC de bolsillo	49.900
ZOOMER, mando avión	6.000

Igualamos cualquier oferta que pueda encontrar en esta revista.

ACCESORIOS

DIGITALIZADORES DE VIDEO varios modelos a partir de	20.000
DIGITALIZADORES DE SONIDO a partir de	8.000
PROGRAMADOR EPROM	19.600
MODULADOR TV	14.000
RELOJ tiempo real	6.000
SCANNER impresora	12.000
HANDY-SCANNER con OCR	65.000
CAJA CONMUTADORA Color-B/N con salida audio, a partir de	4.500
FUNDAS TECLADO	1.000
SOPORTE MONITOR	2.500
EUROCONECTOR	3.000
CONTENEDOR DISKETTES	3.000
CABLES impresora, modem	2.800
MODEM 1200bd,comp.HAYES	20.000

OFERTAS ESPECIALES

MEGA ST2	149.900
PC SPEED	38.000
Scanner/Fotocopiadora/Impresora SPAT, DIN-A-4	80.000
1040, monitor y - NOTATOR	185.000
- NOTATOR+UNITOR	248.000
MEGA ST4, láser, disco duro 30M, emulador-POSTSCRIPT, CALAMUS y SPAT	690.000



El STE posee los puertos para ratón y joystick tradicionales. Como hemos dicho anteriormente, el STE está equipado en su parte izquierda de dos nuevas tomas de 15 patillas, cada uno de estos dos nuevos puertos o tomas permiten la conexión de un interface (que se comercializará próximamente a través de Atari a un precio razonable), de dos joysticks más, pistola óptica o un paddle. Estos dos conectores favorecerán igualmente la realización de nuevos periféricos dignos de cualquier sala de arcade.

Con su nueva paleta de colores, sus increíbles capacidades sonoras estéreo y su interface 6 joysticks, el STE constituye una máquina sin igual.

CARACTERISTICAS TECNICAS

CONFIGURACION BASICA

- 512 Kb de RAM.
- 256 Kb de ROM.
- Lector de disquette de 3 1/2", 720 Kb doble cara.
- Ratón.
- Cable interface televisión.
- Entorno gráfico GEM.

VIDEO

- Salida de color RVB /Interface televisión con sincronización vídeo externa.
- Paleta de 4096 colores.
- 16 niveles de rojo, verde y azul.
- 640/200 pixels en 4 colores por línea.
- 320/200 pixels en 16 colores por línea.

ARQUITECTURA INTERNA

- Microprocesador 16/32 bits MC 68000 a 8 MHz.
- 10 coprocesadores (blitter, shifter, GWE/MMU, DMA, 2 ACIAS, MFP 68901, FDC-1772, YM 2149, LMC 1992).

TECLADO

- Teclado QWERTZ, 95 teclas de las cuales 10 son de función.
- Zócalo numérico de 18 teclas.
- Cursor y demás.

INTERFACES INTEGRADAS

- Interface vídeo monocromo alta resolución (640/400).
- Interface para segundo lector de disquette.
- Interface serie RS232C.
- Interface Paralelo Centronics.
- 2 Interfaces de 15 patillas.
- 2 Interfaces de 9 patillas.
- Puerto para cartuchos.
- Interface disco duro alta velocidad 10 megabits/seg.
- 2 entradas altavoces RCA.

SONIDO Y MUSICA

- 2 coprocesadores musicales.
- Salida en estéreo.
- Sonido numérico formato PCM de 8 bits.
- 4 frecuencias de contraste: 6.25, 12.5, 25 y 50 KHz.
- Generador de sonidos.
- Control dinámico de envoltura de 3 voces.
- Interface MIDI (IN y OUT) integrado.

COMPATIBILIDADES E INCOMPATIBILIDADES

LOS PERIFERICOS

El STE es compatible con todos los periféricos ATARI. La impresora láser SLM 804, los discos duros MEGAFILE y el CD/ROM, funcionan normalmente.

Si existe alguna incompatibilidad con los discos duros de otras marcas no nos ha sido comunicado. En cuanto a los otros periféricos conectables a nuestro STE, los contrastadores, las tabletas aceleradoras y los emuladores no hemos encontrado ningún problema. "Master Sound", "ST Replay 4" y "STOS Maestro" funcionan correctamente sobre el ST. Alguna de las tarjetas aceleradoras no se pueden instalar en el STE. La función de éstas consiste en principio en reemplazar a la 68000 a 8 MHz del ST por una versión más rápida. La 68000 originalmente es de forma rectangular en el ST y sin embargo, es cuadrada en el STE. De esta manera no es que sea incompatible sino que no es adaptable.

En cuanto a los emuladores, si "Supercharger" y "PC-Ditto 3.96" funcionan perfectamente se supone que "PC-Ditto II " no planteará tampoco ninguna dificultad. "Spectre 128" (y el nuevo Spectre GCR) no oponen aparentemente ningún problema, "Aladín 3.0" no funciona.

LOS PROGRAMAS MUSICALES

El STE atendiendo a una tecnología particular permite ampliar rápida y sencillamente la memoria. Para los secuenciadores y editores, en general, el STE ofrece un aumento en la calidad y un trabajo más rápidos. Destacamos que Avalon (bajo M-Ros) funciona. En cuanto a los programas pedagógico-musicales, el panorama no podía ser mejor. La serie JCD no revela ningún problema. "Orphee", "Eurydice", "Clave de Sol" y "Dictado Musical" funcionan sin problemas. Los alumnos podrán en adelante trabajar mientras escuchan los dictados musicales.

PROGRAMAS GRAFICOS

Contrastando los grandes programas de dibujo para el STE, el resultado ha sido satisfactorio con la mayoría de ellos. "Degas Elite", "Neochrome" y "Spectrum 512" sin problemas, salvo que utilizan solamente los 512 colores tradicionales del ST. Los programas franceses "Dalí" y "ZZ-Rough" estarán ya en este momento disponibles para la versión STE y funcionando con la paleta de 4096 colores. Los programas de diseño vectorial "Eazy Draw" y "ZZ-2D" funcionan perfectamente, al igual que los de 3D "CyberSculpt" y "CyberControl". "Funface", 'ZZ-Lazypaint" y "ZZ-Scan" se ejecutan igualmente sin problemas.

Se encuentran algunas dificultades con los programas "GFA-Artist" en 1024 colores de Micro Application. "CyberPaint" sólo

funciona en su versión 2.1. En cuanto al "GFA-Raytrace" saca tres bombas y vuelve al directorio antes de haber terminado de cargar.

PROGRAMAS DE GESTION

LDW Power, Calcomat, Superbase II, Superbase PRO III, Aditemens, First Word Plus (versiones 2.x y 3.x), Calamus, Timeworks, Emulcom 3, su funcionamiento se realiza sin problemas. El caso del "Redactor" es un poco más delicado, sólo funciona en la versión 1.98. En accesorios de despacho hay que señalar pocas incompatibilidades. El Turbo ST, G++ y el GDOS funcionan normalmente.

PROGRAMAS LUDICOS

Esta es la parte más rica de la biblioteca del ST. Es aquí donde los programadores pueden sacar más provecho a las cualidades del STE. La incompatibilidad que se puede dar es más por la protección de la que están provistos que por el programa en sí. De todas maneras, antes de comprar un programa para tu STE, pregunta al comercial si la versión que te ofrece es compatible STE. La gran mayoría de programas cargan sin problemas.

LOS EDITORES.

- MICROIDS. Les encanta el STE, de entre todos sus programas actualmente en el mercado salvo "Superski" e "Iron Tracker" son compatibles con STE. "Eagle Rider", la novedad para fin de año, será el primero en aprovechar todas las prestaciones que ofrece el STE. Será una única versión para ST/STE que se configurará automáticamente en función de la máquina sobre la cual se cargue. Los primeros juegos que exploten totalmente el hard del STE está previsto que salgan a la calle este año venidero.

- TITUS. La política de esta casa parece claramente definida. Todos los programas (excepto TITAN) saldrán compatibles STE. Titus comercializará durante el primer trimestre de 1990 una versión de todos sus éxitos enteramente adaptados a las características del STE, por ejemplo Crazy Cars 2, Galactic Conqueror, Knight Force, Titan, etc.

- LORICIELS. Esta empresa no ha encontrado incompatibilidades con sus actuales juegos ST. West Phaser, PinBall, y Kick boxer saldrán adaptados a las características de este nuevo aparato. Pero el verdadero éxito lo tendrán con la salida de un nuevo juego TANK enteramente concebido para explotar plenamente las capacidades del Atari STE.



Para los Usuarios de ATARI con afecto

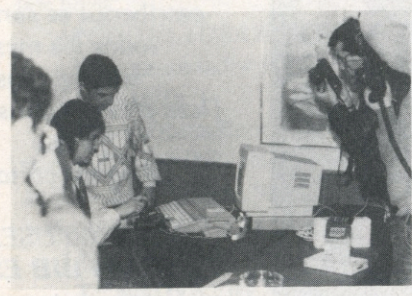
Arantxa 89.

ARANTXA SANCHEZ VICARIO

Entre miles, un nuevo usuario para ATARI

Todos los usuarios de ATARI son especiales, pero este destaca por ser famoso, en este caso famosa, ARANCHA SANCHEZ VICARIO, dispone ya de un ST 1040 para ocupar su tiempo libre, si es que dispone de él.

El pasado día 11 de Diciembre la nueva casa de programación *DELTA SOFTWARE - Juegos sin Fronteras*, convocó a los representantes de la prensa, especializada y no en informática, para que asistieran al simbólico acto, (pues Arancha todavía no es mayor de edad), en el que se firmaba un contrato entre la empresa anteriormente mencionada y la tenista y a través del cual se pactaba la programación de un futuro vídeojuego, denominado SUPERTENIS ARANCHA.



Este acuerdo supone el primer fichaje femenino en este campo, al respecto, ella declaraba sentirse muy contenta al poder, de este modo, ponerse en contacto con muchas más personas y especialmente con más niños hacia los que siente una particular simpatía. Además comentaba que así también podría jugar con ella misma.

Con motivo de la firma del contrato y de que el siguiente lunes cumplía 18 años DELTA SOFTWARE quiso obsequiarla con un magnífico presente, qué mejor para ello que un ATARI 1040.

El regalo fue entregado personalmente por el Sr. Claude D. Nahum, presidente de ATARI Ordenadores.

El ST expuesto en la rueda de prensa, mostraba una imagen digitalizada en continuo movimiento de Arantza en pleno juego.

Una vez que la protagonista recibió su regalo, queriendo estrenarlo y animada por los allí presentes, se puso a jugar con el programa Sweek de la famosa casa francesa Loriciels.

Esperamos que DELTA SOFTWARE aplique su slogan logrando que el SUPERTENIS ARANTZA, cruce nuestras fronteras hacia otros países con gran éxito.



Arantxa Sánchez, Enrique Martorell de Delta Software y Claude Nahum.

PUBORG, una publicación alemana realizada con ATARI en Gran Canaria

Puborg, es una agencia de viajes alemana instalada en las Islas Canarias que con este motivo confecciona periódicamente una revista a todo color de unas 12 páginas más o menos, es gratuita.

Para llevarla a cabo utilizan única y exclusivamente equipos de Autoedición ATARI. ■



Una puesta al día

Entre el 17 y el 24 de Noviembre tuvo lugar, en el Recinto Ferial de IFEMA de la Casa de Campo de Madrid, la XXIV Edición del SIMO.

Un año más, la cita con el desarrollo tecnológico se concretó en este evento, esperado con creciente interés por todo el sector, tanto desde la perspectiva del usuario, como del expositor.

Como cada año, la Feria reunió en su Recinto la tecnología más puntera, junto con el debate más actualizado de la problemática que le acompaña.

En este gran Certamen, estuvo colaborando con su presencia, entre otras grandes empresas y firmas, ATARI Ordenadores. En su stand, superior en m2 al del año pasado, hizo las delicias de todos aquellos interesados en los últimos productos de esta marca, exponiéndolos, mostrándolos, aclarando dudas, ... y como en la Feria de Sonimag 89, el Portfolio fue uno de los protagonistas, junto al potente Atari TT, el novedoso STE, etc.

La presentación de este primer ordenador compatible de bolsillo del mundo, el Atari Portfolio; el nuevo Atari "TT", una Estación de Trabajo basada en el microprocesador Motorola 68030; el Power Pack, paquete que se regala con la adquisición del Atari 520 ST FM, que incluye una selección de los 20 juegos más populares del mercado y tres programas de aplicaciones; y el Atari STE, que completa, en su parte superior, la gama de los ST; fueron las novedades más destacadas de la presencia de la multinacional norteamericana en SIMO 89. Junto a ellos, ATARI presentó en su stand la línea completa de su gama de PC´s, la novedosa unidad de disco extraíble ATARI MEGAFILE 44 y el nuevo monitor monocromo de alta



Stand de ATARI

resolución SM194, de 19 pulgadas.

Con la presentación de estos equipos, ATARI continúa su política de ampliación de sus gamas de productos apoyados siempre en las más avanzadas tecnologías dentro de una estrategia que pasa por ofrecer equipos de gran potencia a bajo precio. En este sentido, en la actualidad, la actividad de Atari abarca sectores que van desde el vídeojuego a las estaciones de trabajo ATW, basada en la nueva tecnología RISC.

Insistiendo de nuevo en el Portfolio, os comentaremos que con este nuevo equipo Atari introdujo una nueva era dentro del campo de la informática personal con un nuevo estándar de equipo compatible PC y que como ya sabéis se puede llevar en un bolsillo. Con un peso de apenas 640 gramos y con un tamaño similar al de un walkman, el Portfolio es fruto de una labor de investigación y desarrollo llevada a cabo por Atari en los dos últimos años. Os recordamos que el Portfolio está basado en un microprocesador Intel 80C88 de muy bajo consumo, es compatible con la mayoría del software existente en el mercado para PC´s, incorpora programas tales como Hoja de Cálculo, Editor de Textos, Libro de Direcciones y Directorio Telefónico y es una potentísima Calculadora. Con un precio de 49.900 ptas. (sin IVA), el Portfolio sale al mercado acompañado de una completa gama de periféricos.

Por su parte, el Atari "TT", cuya potencia es similar a la de una estación de trabajo, está basado en el microprocesador Motorola MC68030 a 16 Mhz, y sitúa a la serie ST de Atari en la gama de ordenadores de 32 bits, con un aumento de potencia de cuatro veces mayor y manteniendo una total compatibilidad con el sistema operativo TOS. El Atari "TT", asimismo, puede trabajar



No existen edades para el usuario del Portfolio

con el sistema operativo UNIX SYSTEM V y con el entoeno gráfico X-WINDOWS.

Por lo que se refiere al nuevo ST, el Atari STE, se sitúa en la parte más alta de la gama y ofrece unas prestaciones más elevadas dirigidas a satisfacer la demanda de los usuarios de los 90. El STE implemente una versión ampliada del sistema operativo TOS, totalmente compatible con las anteriores y añade a las características tradicionales de los ST, una paleta de 4096 colores.

(Ver artículo ATARI STE)

Coincidiendo con la presente edición de SIMO, Atari presentó al mercado una nueva línea de PC's compatibles: los Atari PC 3-FH, PC4-16H y PC4-16R, de elevadas prestaciones y a precios realmente competitivos. Esta gama se completa con el ABC 286-30, un AT de bajo costo y diferentes configuraciones.

Sobresalen también el disco duro extraíble SCSI de Atari, el Megafile 44 y el nuevo monitor monocromo de alta resolución SM 194 de 19". El primero permite su conexión con otros sistemas de otras marcas al precio más competitivo del mercado. En cuanto al monitor ofrece mayores prestaciones para los usuarios de la gama ST y un incremento considerable en la ve‹ocidad y en la productividad de todas las aplicaciones profesionales, como CAD/CAM, CAE, Hojas de Cálculo, Autoedición, Edición de Partituras, etc.

También destacaba el apartado dedicado al vídeo, presentado por Mad Computer, con importantes genlocks y scanners para Atari mostrando significativas digitalizaciones que podían ser retocadas y trabajadas en pantalla.

Además, la música con el equipo ATARI en esta ocasión con un Stacy, continuaba como en Sonimag, agradando y maravillando a los numerosos transeúntes.

La Autoedición fue otro de los departamentos que llevaban implicada su propia importancia. El cuarto día de Feria, martes a las 12 h., tuvo lugar una importante Jornada de Autoedición, a cargo de la prestigiosa firma de software TOU, S.A., donde se presentaba la solución de Atari. Esta casa también presentó como auténtica novedad, el equipo de autoedición de Atari, trabajando con una Linotype 200 P y la



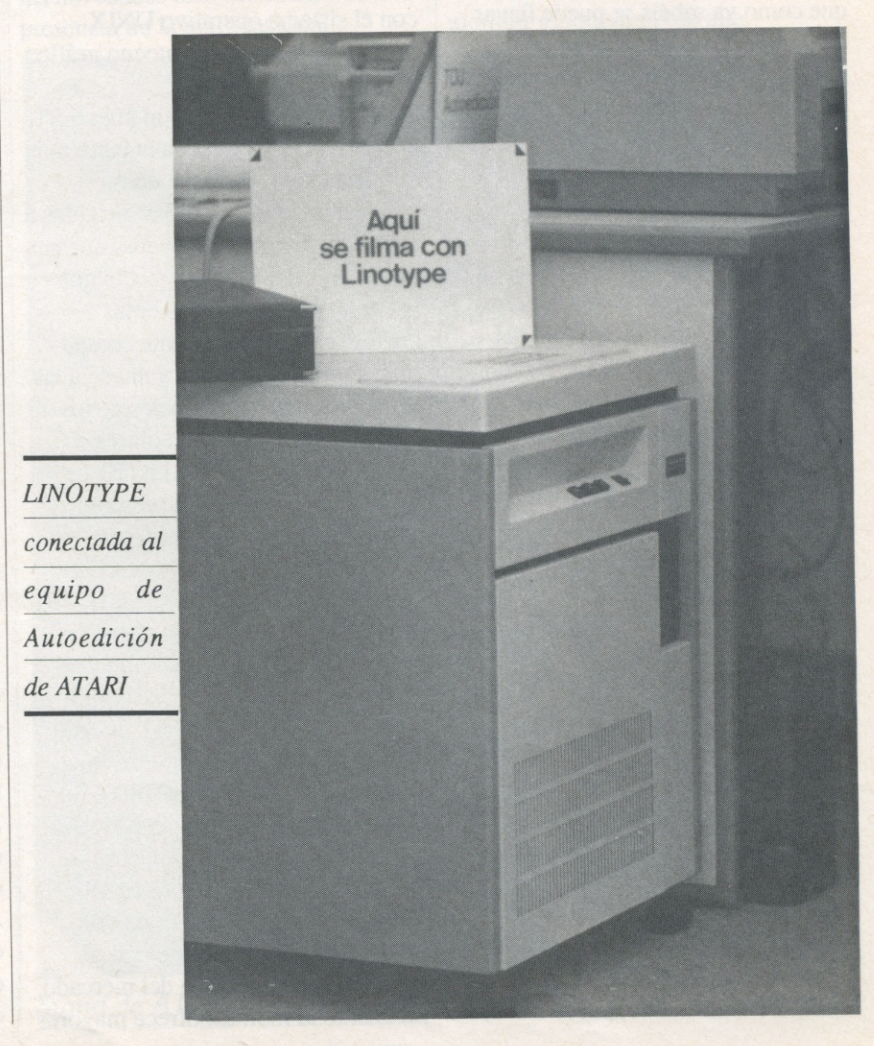


Mega ST 4, Pantalla líquida para trasparencias, Placa de conexión a la Red e Interface DMC para la filmadora Linotype 200 P

pantalla líquida para transparencias.

La participación activa de las distintas delegaciones también supuso un gran apoyo para ATARI, atendiendo y solazándose con el heterogéneo grupo de interesados que visitaban continuamente el stand. En esos momentos aprovechamos para recoger alguna declaración de los delegados de las diferentes zonas. Así el Sr. Rafael López, representando a Córdoba, Jaén, Granada y Almería veía SIMO de este modo: "SIMO como un año más ha sido la muestra de informática más importante a nivel español y consideramos que Atari ha tenido un papel relevante en la misma, el stand ha sido visitado por una gran afluencia de público, se exponían una gran cantidad de novedades y aunque el lugar no era el mejor de la feria si podíamos contar con la alegría de disponer de más metros este año. Sólo cabe esperar que esta labor haya sido positiva en cuanto a ventas y que de aquí a Navidad haya un mayor, aún, despegue del nivel comercial".

Su partenaire el Sr. Antonio Báez, delegado del resto de las provincias andaluzas; Sevilla, Cádiz,



LINOTYPE conectada al equipo de Autoedición de ATARI

Huelva y Málaga, destacaba la vistosidad de los nuevos productos presentados en el stand que cubrían muchos campos de interés para los visitantes, la autoedición, el vídeo, las estaciones de trabajo, música, CAD/CAM, portátiles, ocio, ... Y como afectado personalmente, incurría en el hecho de que las grandes inundaciones del sur de España, habían imposibilitado a muchos distribuidores, clientes y usuarios de esta zona a trasladarse a Madrid para asistir a este interesante encuentro.

Por otro lado el Sr. Gonzalo Elejoste, de la delegación del País Vasco, coincidiendo en destacar la afluencia masiva de público, manifestaba: "En la zona Norte había, hacia los anteriores importadores de Atari, una actitud reacia, pero a través de un trabajo serio y constante se ha ampliado la distribución notablemente, sobretodo en Guipúzcoa y ahora se está realizando en Vizcaya y en Alava con lo cual creemos que de aquí a un breve plazo de tiempo habrá una distribución muy estable en el País Vasco.

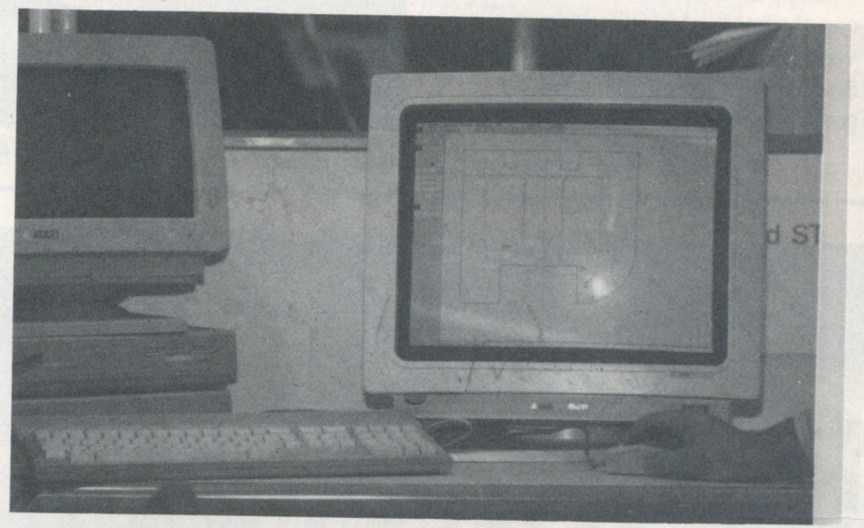
En cuanto a SIMO, este año respecto a la anterior edición, creo que ha sido superior en todos los sentidos, empezando porque disponemos de más espacio para presentar nuestras novedades, Stacy, Genlock, el TT ...

También ha habido una mayor afluencia de público y frente al certamen pasado se aprecia por parte del usuario un mayor interés, digamos que viene a preguntar sobre cosas concretas, tiene un criterio ya más formado sobre lo que es la informática y sobre lo que es Atari, sobre los ST's o los PC's. En este sentido se aprecia un gran cambio".

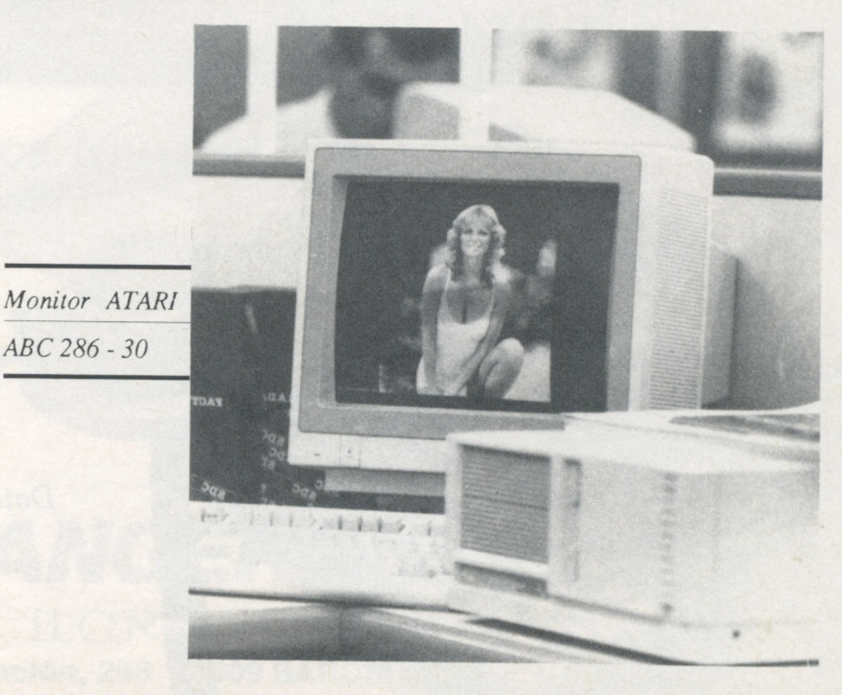
El delegado de la zona Norte, el Sr. Javier Pereda, opinaba respecto a Atari en su zona y respecto al SIMO lo siguiente: "Mi visión del SIMO, bajo el punto de vista de zona Norte, es totalmente positiva, básicamente por dos razones, en primer lugar porque ha habido más movimiento de gente nueva, que es lo importante, interesada por el producto, lo cual quiere decir que de cara al mercado estamos penetrando más de lo que aparentemente ya puede parecer. Esto es lo fundamental, la cantidad de gente y el gran nivel de interés.

Antes había que ir a buscar, ahora la gente viene a buscarnos, es algo que se ha invertido y que está muy claro.

También es importante comentar el hecho de que se está comenzando hacer operaciones grandes que hasta ahora se las estaban llevando otras marcas. Yo, personalmente, he notado en mi zona que el tema de la Autoedición, que es donde realmente se pueden hacer operaciones grandes, está "pegando" muy fuerte. Además desde el momento en que podemos competir con las grandes marcas del sector como pueden ser Apple ya quiere decir que nuestro producto



Monitor ATARI SM 194



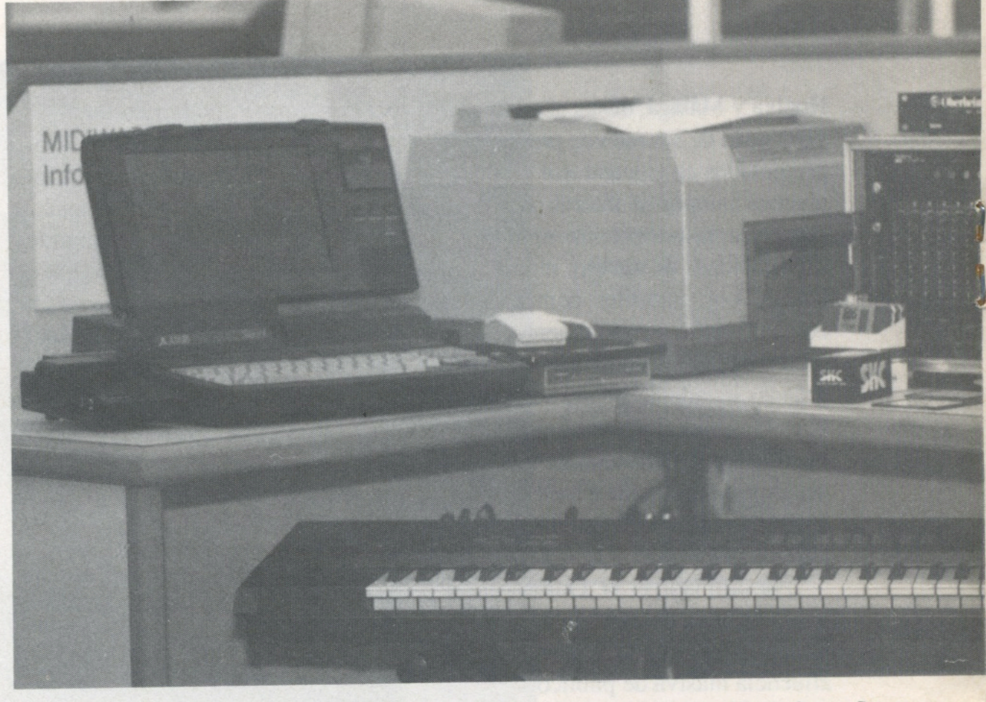
Monitor ATARI ABC 286 - 30

aparte de publicidad tiene realidades, porque lógicamente al sector profesional no le puedes entrar con teorías. Entramos por el precio, pero aparte del precio, o damos calidad o no entramos. Pienso que estos son los dos aspectos más interesantes del SIMO".

Con esta visión positiva, por parte de la mayoría de los delegados y con la fruición de ATARI Ordenadores, concluyó la Feria el 24 de Noviembre de 1.989.

Esperamos que ATARI continúe con el ritmo que está llevando de variar su gama y ampliar el número de productos a ofrecer al cliente y posible usuario.

■ SIMO'89



Equipo musical ATARI, a cargo de MIDIWARE, en esta ocasión utilizando un Stacy.

Tipos de Letras en Autoedición.

Desde el soporte de plomo al soporte magnético hay un largo camino.

Los ordenadores aportan al campo de la edición una comodidad jamás obtenida hasta ahora y, aunque todos los programas de Autoedición poseen una serie de tipos de letras con los que se puede trabajar, muy pocos poseen realmente una tipografía profesional.

Siendo la tipografía un arte tan antiguo, a lo largo de los años se han ido diseñando unos tipos de letra que hoy pueden ser considerados como standard.

Existen muchas empresas dedicadas al negocio de los tipos de letras, pero sólo unas pocas cuentan con los derechos sobre ellas, esto es lo que ha supuesto una cierta normalización, en cuanto a la nomenclatura.

Con la introducción de los ordenadores en tipografía, la forma de trabajar a variado sustancialmente en muy pocos años, aunque el resultado final y la forma de componer una publicación no difieran demasiado. El gran salto es pasar de métodos de composición mecánica a métodos electrónicos.

En cuanto a los tipos de letras, con la autoedición o composición electrónica, pasamos de tener los tipos de letras sobre un soporte de plomo, a tenerlos en un soporte magnético. Esto supone unas ventajas considerables, disponemos de una cantidad de letras por cada tipo que será ilimitada, no se corre el riesgo de que se agote ningún carácter cuando se realiza algún documento donde se utiliza muy amenudo una determinada letra, o en la composición de un texto excesivamente largo. Por otra parte, con los tipos de letras sobre un soporte magnético no tenemos problemas de espacio para almacenarlo, pues con varios disquettes nos pueden caber tantos tipos de letras como puede utilizar normalmente una imprenta, pesando sólo unos gramos en comparación con los cajetines de imprenta, que reunen todas las deficiencias, alto coste, elevado peso y gran ocupación de espacio.

La autoedición y la composición electrónica están revolucionando la impresión por razones de peso. El adquirir un ordenador no se convierte en un lujo sino en una necesidad a la hora de competir, ya que se consiguen los mismos resultados con costes menores. No se necesitan años de aprendizaje para manejar con soltura un programa de autoedición, que no supone aprender informática, sino una herramienta de trabajo.

Instalación de tipos de letras

Existen varias filosofías en cuanto a la instalacción de los tipos de letras en un equipo de autoedición, si bien muchas veces las revistas especializadas sólo tienen en cuenta una posiblemente porque no conozcan más: es la filosofía PostScript. Estas revistas hacen siempre referencia a la cantidad de tipos de letras que se incluyen en una impresora, no siendo esto totalmente cierto en todos los casos, pues hay impresoras que no incluyen tipos de letras porque no las necesitan, no utilizan PostScript (hablando siempre de tipos de letras para autoedición).

Con PostScript la impresora es la que contiene los tipos de letras, o mejor dicho la definición de los tipos de letra para poder imprimirlas. Necesitamos una gran cantidad de memoria para poder disponer de muchos tipos de letras

TIPOS de LETRAS en AUTOEDICION.

Desde el soporte de plomo al soporte magnético hay un largo camino.

Los ordenadores aportan al campo de la edición una comodidad jamás obtenida hasta ahora y, aunque todos los programas de Autoedición poseen una serie de tipos de letras con los que se puede trabajar, muy pocos poseen realmente una tipografía profesional.

Siendo la tipografía un arte tan antiguo, a lo largo de los años se han ido diseñando unos tipos de letra que hoy pueden ser considerados como standard.

Existen muchas empresas dedicadas al negocio de los tipos de letras, pero sólo unas pocas cuentan con los derechos sobre ellas, esto es lo que ha supuesto una cierta normalización, en cuanto a la nomenclatura.

Con la introducción de los ordenadores en tipografía, la forma de trabajar a variado sustancialmente en muy pocos años, aunque el resultado final y la forma de componer una publicación no difieran demasiado. El gran salto es pasar de métodos de composición mecánica a métodos electrónicos.

En cuanto a los tipos de letras, con la autoedición o composición electrónica, pasamos de tener los tipos de letras sobre un soporte de plomo, a tenerlos en un soporte magnético. Esto supone unas ventajas considerables, disponemos de una cantidad de letras por cada tipo que será ilimitada, no se corre el riesgo de que se agote ningún carácter cuando se realiza algún documento donde se utiliza muy amenudo una determinada letra, o en la composición de un texto excesivamente largo. Por otra parte, con los tipos de letras sobre un soporte magnético no tenemos problemas de espacio para almacenarlo, pues con varios disquettes nos pueden caber tantos tipos de letras como puede utilizar normalmente una imprenta, pesando sólo unos gramos en comparación con los cajetines de imprenta, que reunen todas las deficiencias, alto coste, elevado peso y gran ocupación de espacio.

La autoedición y la composición electrónica están revolucionando la impresión por razones de peso. El adquirir un ordenador no se convierte en un lujo sino en una necesidad a la hora de competir, ya que se consiguen los mismos resultados con costes menores. No se necesitan años de aprendizaje para manejar con soltura un programa de autoedición, que no supone aprender informática, sino una herramienta de trabajo.

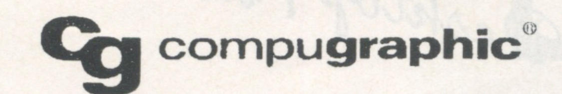
Instalación de tipos de letras

Existen varias filosofías en cuanto a la instalacción de los tipos de letras en un equipo de autoedición, si bien muchas veces las revistas especializadas sólo tienen en cuenta una posiblemente porque no conozcan más: es la filosofía PostScript. Estas revistas hacen siempre referencia a la cantidad de tipos de letras que se incluyen en una impresora, no siendo esto totalmente cierto en todos los casos, pues hay impresoras que no incluyen tipos de letras porque no las necesitan, no utilizan PostScript (hablando siempre de tipos de letras para autoedición).

Con PostScript la impresora es la que contiene los tipos de letras, o mejor dicho la definición de los tipos de letra para poder imprimirlas. Necesitamos una gran cantidad de memoria para poder disponer de muchos tipos de letras



FROM



simultáneamente, en el caso de tener una memoria reducida se necesitará instalar y desinstalar continuamente tipos de letras, tarea no fácil para un no iniciado.

Otra filosofía es la utilizada por el programa Calamus en un ordenador Atari donde los tipos de letras son almacenados en disco duro, basta con adquirir el correspondiente tipo y guardarlo en memoria, no es necesario hacer ninguna instalacción. A continuación el programa es el encargado del trabajo sucio, cargar un tipo de letra, reemplazarlo por otro o eliminarlo, simplemente con una instrucción. La impresora se encargará de imprimir lo que le es mandado por el ordenador, filosofía que está últimamente incorporando Apple en sus impresoras por su simplicidad y rápidez.

Importancia de los tipos

A la hora de elegir un equipo o un programa de autoedición, uno de los principales parámetros a tener en cuenta es la tipoteca disponible para ese programa. Normalmente la mayoría de los programas se componen de unos tipos básicos y otros tipos disponibles en catálogo.

Para un profesional el disponer de una mayor cantidad de tipos de letras le supondrá poder realizar trabajos de mayor calidad, y así mismo de mayor variedad, pues distintos trabajos exigen tipos de letras distintos. Existen gran variedad de familias de letras que engloban tipos con unas determinadas características comunes, por ejemplo, tipos de letras con SERIF o sin él, letras gõticas, clásicas, de escritura, decorativas, etc..., y cada una de estas grandes familias contienen una gran cantidad de tipos para elegir los que más se adecúen a nuestras necesidades.

Disponer de un buen surtido de tipos puede llegar a suponer una inversión considerable, pero se debe tener en cuenta que no sufren ninguna clase de desgaste y, por tanto, el disponer de un nuevo tipo únicamente supone el desembolso inicial del mismo, sin necesitar mantenimiento posterior de reponer letras gastadas, perdidas, etc.

Exigencias a un tipo de letra

En primer lugar para que con un tipo de letra consigamos una alta calidad de impresión necesitamos que esté definida vectorialmente y no matricialmente, al menos para las necesidades de autoedición. Una letra definida vectorialmente permitirá al programa que la maneja ampliarla sin que esta pierda calidad. Podrá ser ampliada desde un cuerpo 1 hasta por ejemplo el tamaño de papel que estemos utilizando, en variaciones de hasta décimas de punto sin perder la resolución, esto es debido a que los perfiles de las fuentes describen la forma de los caracteres en base a ecuaciones matemáticas, pudiéndose redimensionar a cualquier escala. No sucede lo mismo con las fuentes definidas matricialmente.

Tipos en pantalla e impresora

La mayoría de los programas de autoedición necesitan diferenciar los tipos que utilizan para imprimir de los que usan para representar el documento en pantalla, dado es el caso de aquellos que utilizan PostScript, donde unos tipos de letra se encuentran residentes en la memoria de la impresora y otros se almacenan en la memoria del ordenador para poder representarlos por pantalla. Esto se hace necesario si queremos ver en pantalla una aproximación de lo que nos va a salir por impresora, ya que normalmente estos programas no tienen conocimiento de la definición del tipo de letra y por tanto no la pueden representar en pantalla. Calamus controla la represen–tación en pantalla de los tipos que también utiliza para la impresora ya que no necesita un tipo para impresora y otro para pantalla.

American Typewriter
Antique Olive
Avant Garde
Coronet
Helios Rounded
Isabella
Korinna
Lucia Script
Schneidler Black Italic

Algunos de los tipos de Compugraphic disponibles para Calamus.

VIDEO PROFESIONAL

La firma Satelite et Televisión S.A., produce una amplia gama de equipos destinados al sector del vídeo profesional, especialmente para aplicaciones en que se precisa el uso de un ordenador. Esta marca dispone de una configuración profesional capaz de convertir a un ATARI STE y MEGA ST, y PC/XT/AT, en una Workstation gráfica para vídeo que ofrece desde la posibilidad de una digitalización de imagen en tiempo real de calidad asombrosa hasta la superposición de títulos, diseños, animaciones y efectos especiales en vídeo.

Aplicaciones

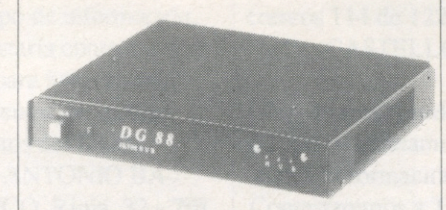
Muchos son los sectores en que el sistema modular SATV puede ser utilizado profesionalmente:

- Vídeoproductoras
- Emisoras de televisión
- Fotógrafos
- Vídeo Industrial
- Agencias de Publicidad
- Vídeo interactivo
- Educación

Aplicando la configuración más idónea para cada actividad.

Filtro RGB electrónico DG 88

Hasta ahora, para digitalizar imágenes estáticas en color, se ha venido recurriendo al uso de una cámara en blanco y negro y unos filtros ópticos que usualmente acompañan a los digitalizadores, entre los que, por su gran calidad, ocupan un lugar destacado el Pro 8906 de PRINT-TECHNIK, para los computadores ATARI ST y MEGA ST.



El filtro RGB electrónico DG 88 de la firma francesa Satellite et Televisión, S.A., es un equipo profesional destinado a permitir la utilización de los digitalizadores de imagen con una cámara de vídeo color PAL o SECAM. Ofrece una resolución de 625 líneas.

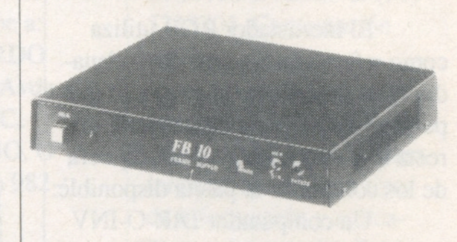
El DG 88 filtra los colores fundamentales RGB de la señal de vídeo y suministra al digitalizador los componentes básicos sincronizados. De esta forma, se obtienen resultados excepcionales.

Frame-buffer FB 10

Cuando se precisa digitalizar una imagen integrante de una secuencia de vídeo, es necesario disponer de un framer-buffer. El FB 10 es un equipo profesional cuya función es realizar una "congelación" (parada precisa) de imagen de cualquier fuente de vídeo (PAL, SECAM o NTSC), para su posterior digitalización. Constituye un excelente complemento al filtro RGB electrónico DG 88.

Gracias a sus 2MB de memoria de cuadro, el FB 10 congela la imagen de vídeo comprendida entre dos impulsos de cuadro consecutivos, sea cual fuere la norma de vídeo y el número de líneas.

Conectado al receptor de TV mediante euroconector, realiza la parada de imágenes en directo y conserva la última de ellas en memoria.



Genlock GST 30 XP

Una de las aplicaciones más interesantes del ordenador a las técnicas de vídeo es la incrustación de imágenes (títulos, diseños, animaciones...) procedentes de aquél en una cinta de vídeo, con la posibilidad de superponerlas a otras ya grabadas. Para ello es indispensable contar con un genlock, cuya misión, a grandes rasgos, es ajustar el reloj del ordenador a los impulsos de sincronismo de la señal de vídeo de referencia, con lo que la fuente de vídeo se convierte en "maestro" del ordenador, que pasa a ser "exclavo" de aquélla. El genlock GST 30 XP, del que existen versiones para los ordenadores ATARI STE y MEGA ST, es un equipo profesional que ofrece una

resolución de 625 líneas.

Se presenta en dos modelos, para VHS y S-VHS, y cumple perfectamente su misión de sincro–nizar el computador con una fuente de vídeo de referencia PAL o SECAM, transformando a aquél en una herramienta de vídeo ideal para titulación, grafismo y animación. La señal de vídeo compuesto de salida es conforme a la calidad BROADCAST y soporta el mismo número de generación que la señal de referencia elegida.



El incrustador RGB utiliza como referencia la señal del ordenador correspondiente al fondo, lo que permite definir una incrustación directa o inversa sobre una cualquiera de los colores de la paleta disponiblè.

Un computador DIR-O-INV permite pasar de un modo de incrustación directa en vídeo, a ordenador solo e incrustación inversa.

Las salidas VIDEO, (RGB, sincronismos) sobre euroconector, permiten la utilización del genlock con un codificador PAL externo. En el modo "proceso", el GST 30XP permite regular el brillo, el contraste y el color de la señal de vídeo de referencia.

Genlock Profesional GST 2000

Cuando se requiere un genlock con grandes prestaciones, el modelo GST 2000 es la alternativa al GST 30 XP anteriormente descrito.

El GST 2000 es un equipo profesional BROADCAST compati–ble con los ordenadores ATARI STE y MEGA ST, y PC / XT / AT. Se presenta en rack de 19" y se adapta a todas las configuraciones vídeo: PAL o componentes. Sincroniza el ordenador con una fuente de vídeo de referencia PAL o BLACKBURST PAL, e incrusta la señal RGB de aquél en la señal de vídeo de referencia PAL o componentes RGB, que no sufre degradación en estas operaciones. La señal de vídeo compuesto de salida es conforme a la calidad BROADCAST y soporta el mismo número de generación que la señal de referencia.

Además de las características mejoradas del GST 30 XP en cuanto a opciones y posibilidades de control, hay que señalar que la salida VIDEO OUT 2 del GST 2000 permite la regulación en fase de la señal (H, POS) permitiendo sincro–nizar el GST en fase syncro y en fase chroma con una unidad de post-producción profesional o una emisora de televisión. Las otras salidas VIDEO (RGB, sincronismos) sobre conector BNC, permiten la utilización del genlock con un codificador PAL externo. ■

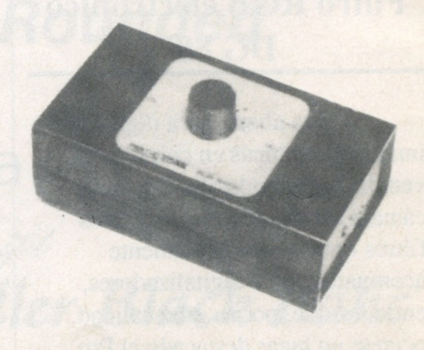


DIGITALIZACION DE IMAGENES DE VIDEO

RGB-Splitter

Filtro RGB electrónico diseñado especialmente para trabajar con la gama de digitalizadores de PRINT-TECHNIK.

Descompone una señal de vídeo compuesto en sus componentes fundamentales (rojo, verde y azul).



COMPRA - VENTA

CLUB DE USUARIOS

Esta sección está destinada a servir de panel de anuncios entre usuarios de Atari.Serán bienvenidos todos aquellos anuncios de compra-venta de equipos y club's de usuarios.
N.R.: por favor tener presente que la copia y venta de programas comerciales es ilegal y está penalizada por laley. Los programas de dominio público son gratuitos y por lo tanto susceptibles de copia e intercambio. El ST cuenta con un gran número de programas de dominio público y puedes encontrar desde juegos hasta pequeñas aplicaciones y utilidades de todo tipo.

Busco rutinas gráficas para GFA Basic en ATARI. Igualmente busco gente aventurera, a nivel de Galicia, para intercambiar soluciones, ayudas, etc., con vistas a formar CLUB y escribir aventuras. Interesados escribir a : PEDRO SILVA FRANCO. Avda. Augusto García Sánchez, 2 - 9ºA. 36001 PONTEVEDRA.

Vendo ordenador Atari 520 STFM por 40.000.- Ptas. El ordenador tiene seis meses. Forma de pago al contado; contrareembolso por servicio de correos, Seur o similar. Interesados llamar o escribir a: ALFREDO TORRES ANDRES. La Tierra, Edif. Cibeles, 4 - 2ºD. 30740 San Pedro del Pinatar. MURCIA. Tel. 968 - 181439.

Vendo Atari 520 ST con disketera de doble cara más impresora Atari SLM 804, todo por 80.000.- Ptas. Negociables. JUAN ANTONIO BARRANCO. Rioja, 32 - 7ºB, Leganés. 28915 MADRID. Tel 91-6881446.

Estoy interesado en contactar con usuarios y clubs para intercambiar todo tipo de información. Me gustaría contactar con gente para intercambiar documentación y conocimientos del 68000. JUAN ANTONIO BA–RRANCO. Rioja, 32 - 7ºB. Leganés. 28915 MADRID.

Vendo Atari 1040 ST. Monitor B/N 124. Impresora NEC P 2200, 24 agujas. Joystick Konix. Conexiones. Varios programas, BOFFIN, DEGAS,... Muy poco uso. Sólo ofertas al conjunto. 200.000.- Ptas. ALFONSO URBON ARTERO. Ramón y Cajal, 1. 40002 SEGOVIA. Tel. 911 428299 (tardes).

Soy un poseedor de Atari ST y me gustaría contactar con usuarios de este ordenador. Mi dirección es: JUAN JOSE LUIS GONZALEZ. San Agustín, 50 - 2º 3ª. 38410 Los Realejos. TENERIFE. Tel. 922-341431.

THE UNTOUCHABLES es un club de Amiga intersado en el intercambio de todo tipo de información, ideas, trucos, etc. Contactar con nosotros escribiendo al apartado de correos 114 de 12200 Onda - CASTELLON.

Club de usuarios de Atari ST. Intercambiamos ideas, trucos, información, etc. Contestaremos a TODAS las cartas. Escribe a: ALBERTO PARDO FERNANDEZ. Avda. de Portugal, 52 - 1ºC. Chantada - LUGO. O llama al teléfono 982-440382.

Me gustaría contactar con usuarios de Atari ST, interesados en conseguir la última información extranjera y nacional sobre estos aparatos, así como con los aficionados a la programación assembler. Escribir a : JESUS IZQUIERDO. Río Ter, 3. LEGANES - MADRID. O llamar al teléfono 91-6940050.

Intercambio información, revistas, etc., de Atari ST. Interesados preguntar por RUBEN ELIAS en el teléfono 976-575419. O escribir a la siguiente dirección: Bº Montaña, parcelación Larrotiz, 1. 50059 ZARAGOZA.

El **Club Atari Panamá** desea recibir cartas con la finalidad de ampliar e intercambiar ideas, información, etc. Dicho Club tiene muchos miembros. La dirección es la siguiente: LUIS FELIPE RUIZ A. Presidente Club Atari de Panamá. Apartado 5452, Balboa - Ancón. Panamá. REP. PANAMA.

Intercambio libros, trucos, etc... para Atari ST. escribir a: ANDRES TORRUBIA SAEZ. Rambla Mendez Nuñez, 34 -1º. 03002 ALICANTE. O llamar al (96) 5218701. Contestación segura.

Me gustaría contactar con usuarios del Atari ST para intercambio de todo tipo de información y aplicaciones. Interesados llamar o escribir a: JOSE Fco. LOPEZ ALONSO. Luis Vives, 4 - 3º. 46113 Moncada - VALENCIA. Tlfno.: 96 - 1391917.

Soy usuario de 520 ST y quiero contactar con otros usuarios. JAVIER DE LA GUARDIA VIANA. Cdor. Diego de Valderrabano, 14. 28030 MADRID. Tlfno.: 91 - 4378848 ó 91 - 5550969.

Deseamos formar un club de usuarios de ATARI 8 - BITS, para toda España. Interesados escribir a: ESTEBAN ROBERT WILDS. Payesas, 30. 0746 Pollensa - PALMA DE MALLORCA.

ATARI USER
Sección Cartas
Plz. Conde de Toreno, 2 -5º Dpto.F
28015 MADRID

CARTAS

"Amigos lectores: a veces por falta de información no nos es posible contestar a todas vuestras cartas. Así que todos aquellos que conozcáis la respuesta de cualquier pregunta que se realice en esta, vuestra sección, podéis enviárnosla para publicarla y asi contestar entre todos nosotros la mayor cantidad de dudas posibles. Gracias. **ATARI USER**"

CARLOS MANUEL MIRA GORDILLO
Fernández Ladreda, 5 - 2º
11006 CADIZ

Estimados amigos de Atari User.
Tras leer un ejemplar de vuestra revista encontre una sección de gran interés para mi, la de pokes. La razón de que les hable de esto es que sacar pokes es una de mis especialidades y de mi hermano, por eso les mando los siguientes de regalo.

POKES DEL PLUTOS / ST
Fichero: PLUTOS.PRG
- Poke 1º: #10FD Número de vidas del jugador 1.
Buscar: C08A33FC00030001
Sustituir por: C08A33FC000A0001
- Poke 2º: #1105 Número de vidas del jugador 2.
Buscar: C09233FC00030001
Sustituir por: C09233FC000A0001

POKE DEL TIME BANDIT / ST
Fichero: TB. PRG
- Poke 1º: #3EB9 Némero de vidas de los dos jugadores.
Buscar: 317C000A0034
Sustituir por: 317C000F0034

POKE DEL MEGAROID /ST
Fichero: MEGAROID.PRG
- Poke 1º: #932F Número de vidas.
Buscar: 397C0003FA16
Sustituir por: 397C0009FA16

POKE DEL ROAD RUNNER /ST
Fichero: RUNNER.PRG
- Poke 1º: #63B Número de vidas.
Buscar: 397C00050014
Sustituir por: 397C00090014

Estos son únicamente un ejemplo puesto que disponemos también de pokes para otros juegos como el E-xolond o el Leatherneck entre otros. Si les interesa puedo mandarles varios cada vez que los saque. Sólo les pediría a cambio que publicasen mi nombre junto a los pokes. Otro asunto que desearía comentarles es la posibilidad de que publicasen listados basic o ensamblador de pequeños programas de utilidad. Como se habrán imaginado, yo también podré facilitarles algunos de estos. Agradecería que me respondieran a todas mis propuestas. Les saludo atentamente.

Estimado amigo Carlos Manuel, creemos que al haber publicado tu carta te hayamos demostrado de sobra nuestro interés. Nosotros y todos los lectores esperamos tus nuevas colaboraciones., así como la de todos aquellos que os animéis.

Señores de Atari User, les escribo por un fallo en la Unidad de Disco: todos mis programas cargan, pero hay algunos que no lo hacen y cuando lo hacen se produce un ruido molesto e inusual, mi unidad de disco ha sido recientemente reparada (es de simple cara). Los juegos que no me cargan son: R-Type y Navi Moves originales. Al dejarlo mucho tiempo encendido me cargan pero el ruido insiste.. Muchas gracias.
ALBERTO RABANAL MARIN.
Cristobal Bordiu, 33 - 4ºD.
28003 MADRID.

Estimado Alberto, posiblemente fallen los juegos. Lo mejor es probarlos en otro ordenador o dirigirse al distribuidor de los mismos. En caso de que el error no sea este, creo que lo mejor que puedes hacer es mandar de nuevo la unidad al servicio técnico.

Estimada redacción: en relación con el artículo que apareció en el nº 6 de vuestra revista y que tuvo su continuación en el siguiente número me gustaría me aclaráseis unos puntos que a pesar de mis averiguaciones no he logrado aclarar. El tema de los artículos era el del TRANSPUTER WORKSTATION.
¿Qué significan las medidas Whetstones/seg. y MIPS?
¿Podríais informarme del precio del artículo así como el lugar donde se puede adquirir?
¿Podríais darme unos ejemplos prácticos de su aplicación en el campo de ATARI?
¿Se pueden usar, y amplía, los programas que ya tiene ATARI con el TRANSPUTER T800?
Os felicito por la creación de una revista tan útil así como os pido tratéis temas de interés más general.
Gracias por atender mis cuestiones.
P.D.: ¿Qué pasa con la sección de comunicaciones, ha desaparecido de la revista?, por favor informadme. Gracias.
MARTIN JOSE GURIDI BERMUDEZ
Gorbea, 19B - 1º
01008 Vitoria - ALAVA.

Bueno Martín vamos por orden a ver si te solucionamos algo
- WHETSTONES/SEG es la unidad de potencia de la CPU, esta unidad es usada en los bancos de prueba.
- MIPS son Millones de Instrucciones por Segundo.
- El precio que pides es de 900.000 a 1.000.000 de pesetas. En este momento sólo se distribuyen Unidades de Desarrollo, que se encuentran con cuentagotas. Si tienes mucho interés puedes ponerte en contacto con: ORDENADORES ATARI, S.A. DPTO. DESARROLLO TLF.: 653 50 11
- Respecto a tu siguiente pregunta, su utilización como Atari ST es viable, ya que el ATW utiliza como E/S un sistema Atari Mega ST, pero no es lógico desaprovechas la potencia del ATW usándolo en modo ST. El ATW incorpora su propio S.O. que es el Helios s como ya se comentó, se encuentra ahora mismo en fase de desarrollo de software.
Y en cuanto a tu P.D. decirte que en breve estará de nuevo funcionando VIA MODEM.

Sres míos:
Hace tiempo compré el compilador C para Atari Haba Hippo-C con el cual, aparte de llevarme disgustos, no he conseguido hacer gran cosa ya que, si no es capaz de compilar sus propios programas de demostración, difícilmente puede compilar cualquier otra cosa que yo intente. Dada esta situación les agradecería me indicasen que compiladores Cexisten en el mercado que ofrezcan, cuando menos,

garantías de funcionamiento.
También les agradecería me informasen del funcionamiento de los digitalizadores de vídeo, no en lo que a la teoría de la digitalización se refiere sino a lo que efectivamente se puede hacer con ellos.
En espera de sus noticias, les saluda atentamente.
JOSE RAMON SANCHEZ
Soldado Español, 30
04004 ALMERIA

Te recomendamos MARK WILLIAMS C y TURBO C (ya comentado en Atari User).
Con las digitalizaciones se intentan lograr imágenes para animaciones, Desktop Vídeo, Diseño artístico, etc., etc. Para más información te remitimos al nº 11 de Atari User /PARSEC y al nº 8 / VIDI ST.
Esperamos haberte ayudado.

A Atari User:
Soy un nuevo usuario del ordenador Atari ST.Por tal razón soy un tanto inexperto en ciertos temas.
Al principio me desmoralicé un poco ya que en mi ciudad hay poca difusión del hardware y software del Atari ST. Pero al comprar por primera vez "Atari User" empecé a comprender el por qué Atari ha sido ordenador del año.
Quiero felicitarles sinceramente por el contenido de la revista, fuera de prototipos sin alguna utilidad y con el único afán de vender. Decirles también que sería bueno tener un apartado de la revista dedicado a los usuarios principiantes, en el que se explicaran cosas para para poder empezar a entender el complejo mundo de los ordenadores. Por último me gustaría hacerles unas preguntas:
- ¿ Cómo se introduce, paso a paso, un cargador en Atari ST ?
- ¿ Qué joysticks existen para Atari ST? - ¿ Cuáles son los más aconsejables ? - ¿ Existe algún programa de tipo educativo para Atari ST ?
Un saludo
PEDRO LUIS Mª PUENTE
Huesca, 82. LOGROÑO - LA RIOJA

Antes de nada BIENVENIDO al mundo ATARI y ahora a responder a tus dudas.
- Un cargador es un programa que sirve para modificar una serie de características de otro programa. Su uso más extendido se encuentra en el mundo de los juegos donde se utiliza, por ejemplo, para conseguir vidas infinitas. Normalmente se escriben en Basic por lo que sólo se necesita un interprete de basic, un listado con el cargador y la suficiente paciencia para introducirlo línea a línea.
- Hay infinidad de Joysticks para Atari ST, es cuestión de escoger uno adecuado a tu economía y gusto, ten cuidado con los joysticks para PC. No sirven para Atari ni otras máquinas.
- Con respecto a tu interés por soft educativo lo mejor es pedir el catálogo de soft a Ordenadores Atari, te lo suministrará gratuitamente.
Esperamos tenerte mucho tiempo con nosotros. Hasta pronto.

Estimados Sres.,
En primer lugar quiero felicitarles por la excelente labor y buen acierto de su revista ATARI USER, revista tan esperada por todos los usuarios de los ordenadores ATARI ST.
Al mismo tiempo quiero hacerles unas consultas que creo que podrán responder:
- Soy usuaria de un Atari 520 ST, de los antiguos, de los que tienen la disquetera externa, con monitor monocromo; como ustedes sabrán, este modelo no tiene salida para televisión y sólo se puede utilizar con monitores bien sea de color o monocromo. Pues bien mi pregunta consiste en que si es posible conectarlo de alguna forma a un televisor corriente, bien sea con algún tipo de programación o bien con alguna transformación en el Servicio Técnico; ya que los monitores en color son caros y la mayor utilidad que se les da es para los juegos principalmente y para mí caso los juegos son secundarios, por lo que no me interesa hacer un gran desembolso. Según me han informado, existe un emulador para baja resolución, pero creo que la imagen que sale en el monitor es muy pequeña, y por lo tanto no merece la pena. En caso de poder hacerse ésta, les ruego me informen de su costo.
- Se puede transformar una disquetera externa de simple cara en doble cara, haciéndole algún tipo de transformación en el Servicio Técnico. En caso positivo les agradecería me informaran también sobre cuánto podría costar la misma.
Sin otro particular, reciban un cordial saludo.
Mª PAZ GUILLEN RUIZ
Salzillo, 1- Drcha.-2ºA
28932 Móstoles - MADRID

Hay un modo de conectar un T.V. color al Atari ST sin modulador de T.V. La única condición es que dicho televisor tenga Euroconector, con lo que sólo necesitas un cable de Euroconector que encontrarás en cualquier distribuidor Atari.
Ahí te cambian la disquetera, desde aquí te recomendamos, si tu economía te lo permite, que adquieras una segunda unidad de doble cara, pues la diferencia de precio a lo mejor no te compensa. En cualquier caso estudia ambas posibilidades.

Soy un usuario de ST 1040 y el rendimiento que le saco al ordenador se fundamenta básicamente en la utilización de un procesador de textos, que para más exactitud os diré que se trata del First Word Plus. Después de algo más de un año de un año de manejo del mismo voy cayendo en la cuenta de algunas circunstancias de diseño del programa que suponen un grave inconveniente para el desarrollo de mi actividad. La primera es la imposibilidad de modalizar el interlineado por fuera de los márgenes que representan los números enteros. Es decir, que se puede dejar un margén de línea de 1,2,3, ... - hasta 9 -, pero no es posible dejar, por ejemplo, 1´5, 3´2 - supongo que el cómputo se efectúa en este programa en centímetros-. Sea como sea, lo cierto es que con First Word Plus o se escribe a un espacio o se hace a dos espacios, pero no a 1´5, que es lo que rige como norma en la impresión de documentos. ¿Hay manera de corregir lo que impone la estructura del programa? Un segundo problema que se me presenta, más como consecuencia de mi ignorancia, debida a la poca implantación que los ST tienen por el momento en Santiago de Compostela, que como consecuen-

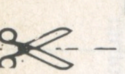
cia de las potencialidades del ordenador, es el de imprimir un documento en impresora láser. ¿Es posible hacerlo en cualquier impresora distintas de las de Atari -entiéndese que el programa-fuente es el ya mencionado First Word Plus-? Caso de ser posible, ¿Es necesario confeccionar un drive de impresora específico para la impresora en cuestión? Caso de que todo esto suponga un esfuerzo excesivo, ¿Cómo y dónde podría imprimir en láser el documento con garantías de buena realización? A modo de conclusión de esta parte de la carta en la que el entorno es el First Word Plus, me gustaría que me informaseis y asesoraseis sobre los programas de proceso de texto y de base de datos para ST disponibles en el mercado y sus principales características, bien a través del cauce de la revista, bien en forma personal -si es posible y no os supone inconveniente grave, naturalmente-.
Un tercer problema me acucia y no es hiperbolización, es mi incapacidad para convertir archivos elaborados en modo GEM en archivos interpretables y recuperable mediante el sistema operativo y los programas de los PC's.
Mi ocupación profesional me obliga a manejar ordenadores que utilizan sistemas operativos diferentes - básicamente el sistema operativo MS DOS- y me veo frecuentemente en situación de impotencia de acción. Ya sé que se dispone en estos momentos del PC SPEED, pero se da la circunstancia de que el documento que quiero convertir es de una extensión enorme y me resultaría muy trabajoso volver a teclearlo todo. Os agradecería que me indicaseis los modos, si es que los hay, de efectuar la conversión.
Disculpad la voracidad y recibid un cordial saludo.
XAVIER VARELA BARREIRO
Os Tilos, Rua do Loureiro. Unidade,3-A,Baixo D.TEO.A CORUÑA

Decir antes de nada que no nos causa trastorno alguno responderte personalmente, pero seguro que tus dudas pueden ayudar a otros usuarios así que ahí te van las respuestas.
Ha salido una nueva versión que subsana esa carencia que comentas, además de unas cuantas mejorías más. Dicha versión es Word Plus v. 3.14. Desgraciadamente en este momento nadie lo distribuye en España. Con respecto a la impresión por láser existe un driver para la SLM 804 y posiblemente se encuentren drivers para otras láser. En cuanto a tu otra pregunta sobre soft de Base de Datos y soft de Proceso de Textos, te podemos recomendar por un lado SUPER BASE (bien en su versión personal, bien en su versión profesional, según tus necesidades) y en tratamiento de textos SIGNUM II, potente programa a un precio muy razonable, disponible, próximamente en castellano. Para convertir un fichero de Word Plus en formato MS DOS sólo tienes que formatear un disco de 3.5" en un PC a 360Kb ó 720Kb. Formateado de esta manera el Atari ST lo podrá interpretar. Una vez hecho eso sólo tenemos que coger el fichero que queremos pasar a PC cargandolo con el Word Plus y grabandolo en el disco que anteriormente hemos preparado, inhabilitando la opción "WPMode" del menú edit. De esta manera ya lo tenemos grabado en formato ASCII. El único inconveniente que tendrás es que perderás todos los sangrados y parte del formateo del texto. Otra opción es mandarlo vía modem del Atari al PC o bien puerto serie a puerto serie con la utilidad DFT.
Saludos y hasta siempre.

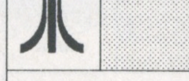
FICHAS DE SOFTWARE Y HARDWARE PARA ATARI DISTRIBUIDO EN NUESTRO PAIS

MUY IMPORTANTE: Si Ud. es distribuidor de algún producto para Atari y quiere que conste entre las fichas publicadas, le rogamos que se ponga en contacto con nosotros y nos facilite los datos pertinentes.

Las fichas están catalogadas por "tipo de aplicación " por lo que serán fácilmente clasificables. Además de ello en cada una constarán datos importantes como descripción del producto, precio, idioma del software y manual, datos del distribuidor, etc...



APLICACION: MUSICA



TITULO: Sound Sampler III

IDIOMA DEL MANUAL: Castellano — **P.V.P.:**

IDIOMA DEL PROGRAMA: Castellano — **SERIE:** ST

DISPONIBILIDAD: Inmediata — **RESOLUCION:** Monocromo

DESCRIPCION:

Grabador de música. Permite grabar pasajes de música con calidad de CD. Por medio del interface MIDI puede conectarse con cualquier instrumento. El programa ofrece un editor para introducir cambios (eco, transponer, mezclar, loops, fade, velocidad).

Unico en el mundo del ATARI ST. Abre el mundo de la música electrónica.

AUTOR: GDATA

DISTRIBUIDOR: FORMULA 1 ESPAÑA

OBSERVACIONES:

Consultar precio

APLICACION: HARDWARE/ACCESORIOS

TITULO: Placa para ROMs 128 K

IDIOMA DEL MANUAL: — **P.V.P.:** 5.000 Pt

IDIOMA DEL PROGRAMA: — **SERIE:** ST

DISPONIBILIDAD: Inmediata — **RESOLUCION:** Monocromo/Color

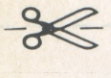
DESCRIPCION:

Permite usar hasta 4 chips de ROM y un total de 128 K. Se conecta en el puerto de expansión.

AUTOR:

DISTRIBUIDOR: CMV

OBSERVACIONES:



APLICACION: HARDWARE/ACCESORIOS

TITULO: Placa para ROMs 512 K

IDIOMA DEL MANUAL: | **P.V.P.:** 10.000 Pt

IDIOMA DEL PROGRAMA: | **SERIE:** ST

DISPONIBILIDAD: Inmediata | **RESOLUCION:** Monocromo/Color

DESCRIPCION:

Permite usar hasta 16 chips de ROM y un total de 512 K. Se conecta en el puerto de expansión.

AUTOR:

DISTRIBUIDOR: CMV

OBSERVACIONES:

APLICACION: MUSICA

TITULO: Synthworks KORG M-1

IDIOMA DEL MANUAL: Inglés | **P.V.P.:** 41.000 Pt

IDIOMA DEL PROGRAMA: Inglés | **SERIE:** ST

DISPONIBILIDAD: Inmediata | **RESOLUCION:** Monocromo

DESCRIPCION:

Editor y generador de sonidos. Organizador de librería de sonidos.

AUTOR: STEINBERG RESEARCH

DISTRIBUIDOR: VENTAMATIC

OBSERVACIONES:

El sistema mínimo es un 1040 ST

TERRARIUM

Terrarium se desarrolla en un mundo miniatura que se encuentra dentro de una botella.

Acabas de salir del servicio de contra-espionaje y descubres que un planeta enemigo intenta invadir la Tierra. El medio elegido por estos es de lo más asombroso, una armada completa ha sido reducida e integrada en el mundo miniatura en cuestión. Tu has seguido el mismo tratamiento de manera que puedes entrar en ese extraño mundo.

El objetivo del juego es el de explorar, resolver ciertos enigmas para encontrar dicha armada y



desbaratar los planes del enemigo, que no ha dudado en capturar al sabio más grande de la Tierra, el doctor Slimms.

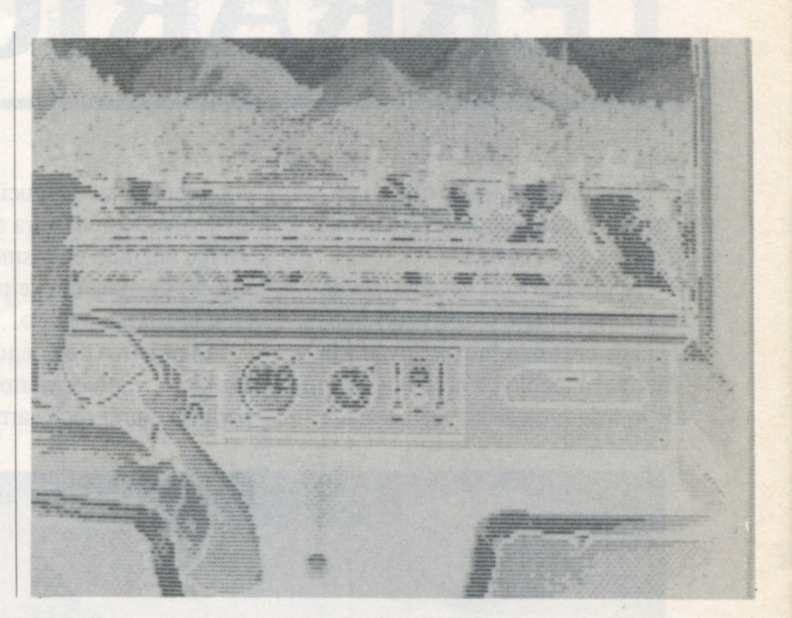
El mundo de Terrarium es de lo más "rarito", con junglas, bosques, desiertos y pantanos, cada uno con sus propios misterios y enemigos. El juego, mezcla de arcade y aventura, muestra unos gráficos excelentes y una acción continuada. Su salida está prevista para comienzos de 1.990.

FETICHE MAYA

Fetiche Maya ha resultado mejor de lo previsto, con una calidad en general más que correcta. Gráficamente está muy logrado, los sonidos son satisfactorios y la animación del personaje es excelente. Pero esto no es todo, la adicción, el interés que crea es parte integrante y fundamental del programa, yo diría que es su punto fuerte.

La historia parte el día en que descubren a vuestro profesor de arqueología muerto en condiciones bastante misteriosas.

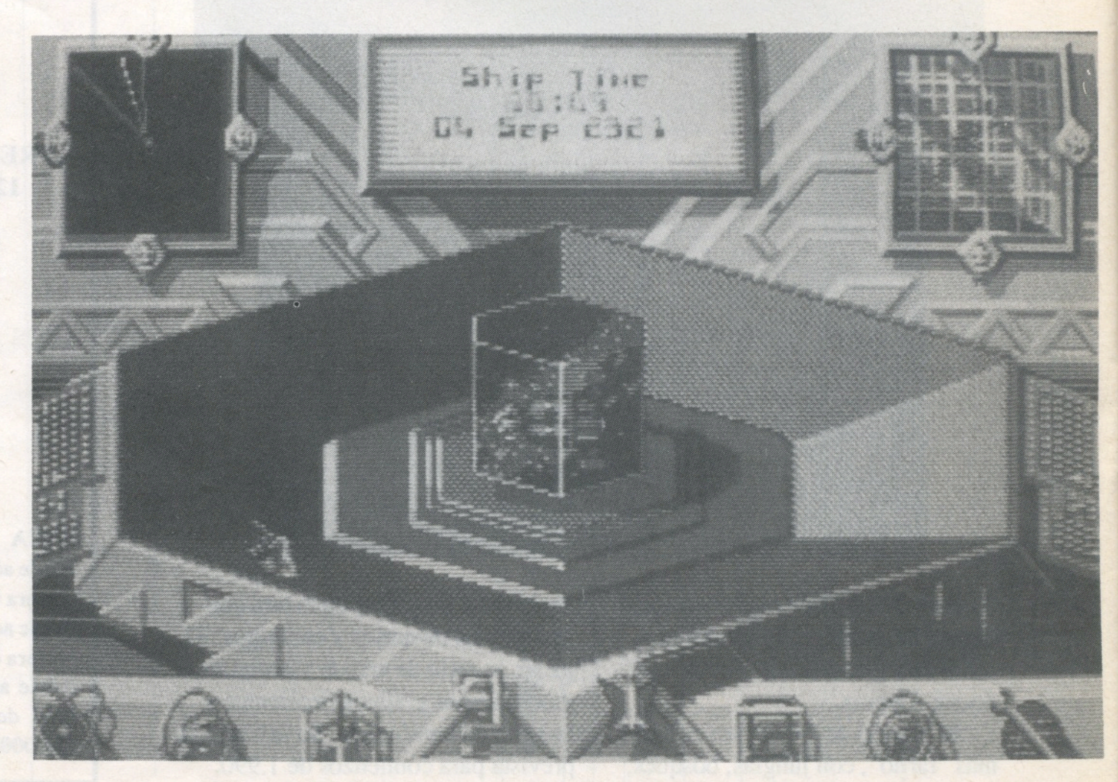
En su bolsillo se encuentra un pergamino que menciona un antiguo fetiche que se encuentra en México. Atendiendo a esto, tú, Michael Fairbank, en virtud de la vieja amistad que te unía al profesor y también por amor a la aventura, decides partir en busca del Fetiche. Pero tu no eres el único, por otra parte el profesor Olrik Karloff, antiguo enemigo del profesor, decide hacer lo mismo. No tardarás en encontrate con



GRAVITY

Gravity es una mezcla de arcade y simulación. Se trata de un programa enteramente en 3D, en el cual te mueves en las cercanías de los ahujeros negros del espacio. Tu objetivo es el de destruir a todos los aliens que se encuentran en la zona, evitando por supuesto ser absorvido por alguno de dichos agujeros negros, esto te obligará a maniobrar hábilmente a causa de la alta gravedad y a la fuerza de la inercia. Los aliens en cuestión destruyen sistemáticamente los sistemas solares a fin de poseer su energía. Esto corresponde a la parte de arcade, refiriéndonos a la simulación, es posible crear una galaxia que evolucione con el tiempo.

Basado en el muy conocido modelo de espaciotiempo de Einstein, el juego será diferente en cada partida, lo que le asegura una duración de vida casi infinita. Salida prevista para este programa lúdico, aproximadamente el primer trimestre del nuevo año.

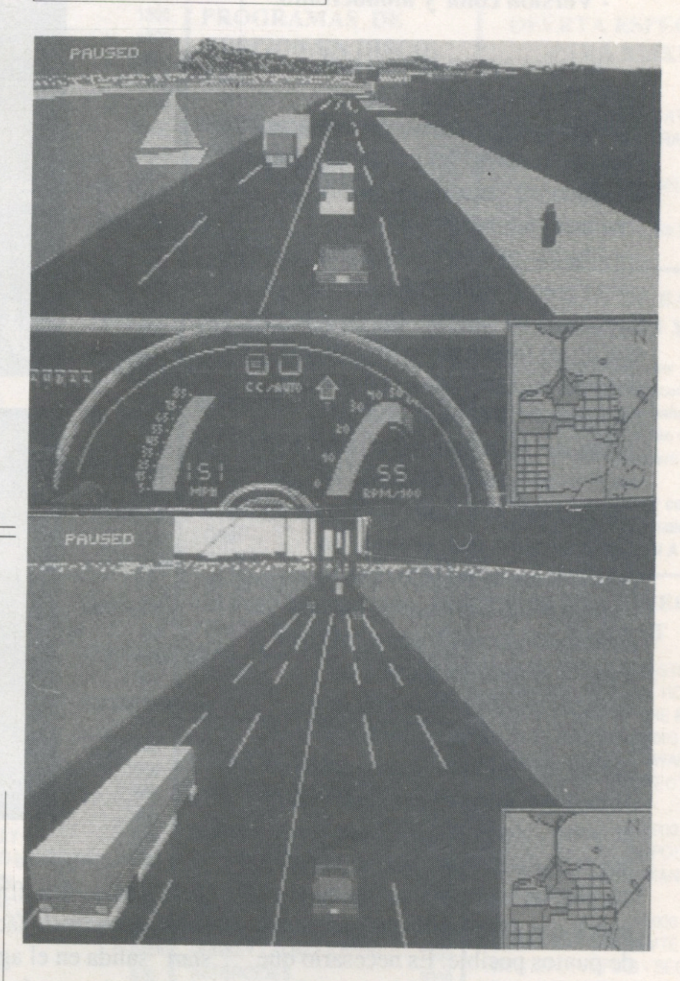


él, a tu llegada a México, un altercado con él te ha dejado algunos recuerdos dolorosos. Después de este breve, pero intenso encuentro, preparas el equipo específico y decides partir en dirección a la ciudad de Uxmal abordo de tu jeep.

La ruta se presenta difícil, con las rocas a evitar, los cañones a franquear y sobretodo orientarte bien en los cruces de camino. Una vez en la ciudad (hay muchas para explorar), es conveniente recoger diversos objetos que podréis vender al comerciante del lugar. Con el dinero conseguido deberás comprar otros objetos para cambiárselos a los indígenas por fragmentos del Fetiche. En medio de todas estas dificultades, tu debes ser constantemente el primero en llegar a todas partes, sino el doctor Karloff no se privará de recogerlo todo. En este caso la única solución será usar los puños.

Edita: Silmaris

VETTE!



VETTE!

Tras Falcon, Spectrum Holobyte proyecta una fabulosa carrera de coches.

En Vette!, dirigirás el coche que representa el sueño americano: un Chevrolet Corvette. En la carrera participas contra un coche europeo como el Ferrari F40, un Testarossa o incluso un Porsche 959.

Antes de haber elegido tu modelo de Corvette, entre un número de cuatro, elegirás un coche adversario, también de entre cuatro.

El recorrido de la carrera va de un punto de San Francisco a otro. Si has visto Bullit, sabrás hasta que punto esta ciudad es propicia para este tipo de carreras, con sus desniveles y cambios. La perspectiva en 3D como en Falcon, pero con muchos más detalles. La ciudad es una réplica exacta de San Francisco, te encuentras los mismos monumentos y carreteras así como el Golden Gate.

La animación es muy fluida, y si ciertas pantallas se parecen a Out - Run, los comandos te recuerdan rápidamente que se trata de una simulación. Dispone en efecto de una vista del interior del vehículo (como en Test Drive), pero también de una vista desde helicóptero grandiosa.

Es necesario evitar los coches, camiones,... que circulan por la ciudad, los peatones que cruzan así como los edificios, evidentemente. Es mejor respetar los límites de velocidad, a menos que desees ser perseguido por la policía. En el caso de que esto ocurra prepárate una lista de disculpas. Sé convincente y podrás continuar la carrera.

Vette! está aún mejor realizado que Falcon, y sobretodo es más entretenido. Es fácil suponer que más adelante y con discos complementarios se pueda conducir en otras ciudades.

Como en Falcon, será posible conectar dos ST y jugar uno contra otro, esto ya será un buen punto a su favor.

Esperamos que esta opción se generalice y sobretodo que los programadores lo terminen para antes de Navidad.

Con VETTE! está en tus manos el conducir un Chevrolet Corvette. Para que no se quede en un sueño de los americanos

WINDSURF WILLY

- Simulación de tabla a vela.
- Edita: Silmaris
- Versión color y monocromo.

Al igual que en la vida real, también en el mundo de la microinformática se tienen en cuenta las estaciones del año. Apenas hemos olvidado las vacaciones cuando ya tenemos para nuestro ST una simulación plenamente veraniega, se trata como el título indica de un simulador de tabla a vela. A pesar de que en un principio no lo creía así, después de ver el juego pienso que este tipo de disciplina deportiva puede ser realizada correctamente en nuestro ordenador. Además he aquí el resultado, Windsurf Willy que viene a ser un gran acierto. En primer lugar el manejo, que se efectua sin dificultad con las seis posiciones posibles que nos ofrece el joystick. Pasemos ahora a las diversas posibilidades que nos permite el programa. Antes de nada, debéis elegir el nivel, para empezar es mejor ser prudente sin necesidad de sobrevalorarnos. Al principio debes participar en una carrera durante un tiempo limitado en el cual tienes que obtener el mayor número de puntos posible. Es necesario que no cometas muchas faltas y sería conveniente que ensayaras los saltos que serán los que te proporcionen los bonus. Antes de salir a la regata debes elegir el tipo de tabla. Hay tres clases: la primera, de tipo "racing", es la más rápida, pero no te permite saltos ni surf; la segunda, tipo "power jiber" es bastante rápida también pero resulta imposible realizar algún salto con ella; y la tercera y última es la de tipo "Wave", es la más pequeña y también la más manejable. Con ésta si se pueden realizar saltos fácilmente e incluso hacer surf; en contrapartida no cogerás velocidad como con las dos primeras. Una vez en el agua, hay que hacer una buena salida. Puedes realizarla de dos formas: la salida clásica, bastante fácil y la "water-start" salida en el agua, más compleja pero con más ventajas si, claro está, hay un mínimo de viento. Seguidamente todo dependerá de vuestra tabla y vuestro equilibrio.

Lo mejor: *La animación.*
Lo peor: *Que se hayan acabado por este año las vacaciones de verano.*



Con las dos primeras, el juego se resume en una carrera contra reloj. En revancha, con la tercera, el juego toma toda su dimensión. Están autorizados todos los tipos de salto, mortales, de lado, salto sobre el delantero, etc., desde luego hay que salir airoso. Algunos piden una velocidad más sostenida que otros, por eso tenéis la posibilidad de dar acción a la tabla.

Ah! si llegas fuera de tiempo serás eleiminado evidentemente. También que te encontrarás con numerosos obstáculos como arrecifes, bañistas, pescadores e incluso fuera -bordas. Como podrás constatar es un juego completo.

Lo mismo puede decirse de su realización. Todos los sonidos han sido digitalizados y los gráficos son superiores. Hay que hacer una mención especial a la animación, es inmejorable. Los movimientos de la tabla así como el flujo y reflujo de las olas están logradísimos. En definitiva es un juego perfecto para mantener al día nuestras recientes vacaciones.

Gráficos: 89
Sonido: 89
Movimiento: 90
Adicción: 85

VIPTRADE, S.A.

"TODO PARA SU ATARI XL - XE - ST."

C/ FUENCARRAL, 138 - 4º Izq. Nº1. 28010 MADRID. Tfno: (91) 593 31 99. Telex: MAPAS 42562

CASSETTES DE JUEGOS XE/XL

		STAR WARS	875	ATARI ACES	1300
		GRAND PRIX SIM	600	PLATAFORM PERFECTION	1300
		LEAPSTER	600	RAMPAGE	1300
DECATHLON	600	AIRWOLF	600	SPEED RUN	1700
CAVERNS OF ERIBAN	600	STEVE DAVIS SNOOKER	600	WINTER OLYMPICS	1700
THRUST	875	SPEED ACE	600	INGRIDS BACK	3000
AZTECCHALLENGER	1700	POTHOLE PETE	600	LANCELOT	3000
SPIKY HARORLD	875	BMX SIMULATOR	600	LIVING DAYLISHTS	2600
MICRORHYTHM	600	DESMOND DUNGEON	600	F-15 STRIKE EAGLE	2600
HACCKER	875	THE EXTIRPATOR	875	SPY TRILOGY	2600
MALTESE CHICKEN	600	REVENGE II	600	COMET GAMES	600
JET SET WILLY	875	SPOOKY CASTLE	600	AMMAUROTE	875
HOUSE OF USHER	875	MATTA BLATTA	600	FLASH GORDON	875
CROSSFIRE	714	DIZZY DICE	500	NINJA	875
JAWBREAKER	600	SPY TRILOGY	1700	ZYBEX	875
WARRIORS OF RAS	875	TUTTI FRUTTI	400	STORM	600
ZORRO	600	MR. DIG	400	SWAT	600
CHUCKIE EGG	600	ARTIST	400	TURBOFLEX	600
KING OF THE RINGS	875	DANGER RANGER	400	ACTION BIKER	600
SPACE SHUTTLE	600	SUNDAY GOLF	400	CRYSTAL RAIDER	600
PITFALL 2	875	PENGON	400	DESPATCH RIDER	600
THE LAST V8	875	ELECTRIC STARFISH	400	MASTERCHESS	600
GRIDRUNNER	875	BUG-OFF	400	MOLECULA MAN	600
COLONY	600	CUTHBERT WALKABOUT	400	DEATH RACE	875
BRITISH HERITAGE	350	CANNIBALS	400	PRO GOLF	875
TWILIGHT WORLD	714	ZAXXON	875	RED MAX	875
STAR RAIDERS	714	RIVER RAID	600	ACE OF ACES	875
KINGHT ORC	3750	BOB HUNTER	600	AMERICAN ROAD RACE	875
SILICON DREAMS	3750	GOLF	600	JOE BLADE	600
ARKANOIS	1700	EARTHQUAKE	600	DARTS	600
GAUMTLET	1700	GALACTIC TRADER	600	ROGUE	600
CLOSSUS CHES 4.0	1700	GALACTIC EMPIRE	600	GUN LAW	600
TOMAHAWK	1700	START FLITE	600	PANTHER	600
DRUID	1700	TREASURE QUETS	600	INVASION	600
SILENT SERVICE	1700	SUPERMAN	875	MILK RACE	600
LEADERBOARD	1700	ESCAPE FROM TRAMM	600	CASTLE ASSAULT	600
HENRY'S HOUSE	600	BOULDESDASH	875	WINTER WALLY	600
SHOUT EM UP	1300	BOULDESDASH II	875	ONE MAN AND HIS DRCID	600
EUROP. SUP. SOCER	1700	FOOTBAL MANAGER	1200	POWER DOWN	600
WINTER OLYMPICS 88	1700	MICROVALUE 2	1200	MUTANT CAMELS	600
DRAWMASTER	1700	MICROVALUE 3	1200	FRENESIS	600
MIRAX FORCE	1700	PERISCOPE UP	600	FEUD	600
PHANTOM	875	VIDEO CLASSICS	600	SURVIVORS	875
WHO DARES WINS II	875	COPS N ROBBERS	600	TURF-FORM	875
TAPPER	1700	DAWN RAIDER	600	ON-CUE	875
DOP ZONE	875	LEAGUE CHALLENGE	600	CHIMERA	875
BLUE MAX	1200	NINJA MASTER	600	SPELLBOUND	875
FORT APOCALYPSE	1700	LAS VEGAS CASINO	875	STRATOSPHERE	875
MOUSETRAP	875	MONTEZUMA REVENGE	875	ATARI SAFARI	875
THE LAST GUARDIAN	1700	BETA LA RAYE	875	TANIUM	875
SMACK	600	TRANSMUTER	600	PANIK	875
KNOCKOUT BOXING	875	DAYLINGHT ROBBERY	600	RIVER RESCUE	875

DISCOS DE JUEGOS XE/XL

BALLBLAZER	1200	SKY HUNTER	1200	HELLCAT ACE	1300
JET SET WILLY	1300	SUMMER GAMES	1200	BALLYHOD	2500
MALTESE CHICKEN	1000	MEMORY MANIA	1200	BETA LYRAE	900
SUN STAR	1000	BOULDERDASH II	1200	CUTHROATB	2500
CRUMBLE CRISIS	1200	FIGHT NIGHT	1200	DRELBB	1000
NIGHT ORC (3 juegos)	4200	FORT APOCALYPSE	1200	DRUID	1000
WHO DARES WINS I I	1300	GUNSLINGER	1200	KNIGHTS OF THE DESERT	1000
QUASIMODO	600	NATO COMMANDER	2500	MIG ALLEY ACE	2500
BLUE MAX	600	DECISION IN DESERT	2500	SEASTALKER	2500
INTERNATIONAL KARATE	1700	SOLO FLIGHT	2500	SHANGHAI	2500
MR. ROBOT	900	KENEDY APPOACH	2500	SPINDIZZY	1000
QUESTRON	1700	CONFLICT IN VIETNAM	2500	SPITFIRE ACE	2500
MICROVALUE 3	1700	CRUSADE IN EUROPE	2500		

PROGRAMAS DE GESTION EN DISCO XE

MICROSOFT BASIC II	3700
BASIC	3000
MMG BASIC COMPILER	3700
SYNFILE	3700
SYNCALC	3700
SYNTRED	3700
VISICAL	3700
MAKRO ASSEMBLER	3700
DRAPER PASCAL	3700
ATARI WORD PROCESSOR	3700

PROGRAMAS DE GESTION PARA XE EN CARTUCHO

ASSEMBLER EDITOR	3700
LOGO	3200
WRITER	3700
LAB. STARTER SED	3200
LAB. LIGHT MODULE	3200
TABLETA GRAFICA	2000
VIDEO EASEL	2000
TELEKIN I	2500

CARTUCHOS JUEGOS XE/XL

DONKEY - KONG	1000
SUPER BREAKOUNT	1000
DIG-DUG	1650
MR. COOL	1000
PENGO	1000
DONKEY - KONG JUNIOR	1650
ASTEROIDES	1000
MINER 2049 ER	1650
KABOOM	1650
MOUNTAIN KING	1650
PLATERMANIA	1650
STAR RAIDERS	1650
KICKBACK	1650
ASTRO-CHASE	1650
PITFALL II	1650
SPACE SHUTTLE	1650
THE DREADN. FACTOR	1650
RIVER RAID	1650
RALLY SPEEDWAY	1850
STAR RAIDERS	1650
MOON PATROL	1650
RESCUE ON FRACT.	1650
BALLBLAZER	1650
BEAMRIDER	1650
MEGAMANIA	1650
DESIGNER PENCIL	1650
GATO	2321
TENNIS	2321
FIGHT NIGHT	2321
HARB BALL	2321
ARCHON	2321
ONE ON ONE	2321

OFERTA ESPECIAL PARA XE/XL

TRES LIBROS:
PEEK & POKES PARA ATARI
AVENTURAS Y PROGRAMACION
MANUAL ESCOLAR
MAS EL CARTUCHO DEL DONKEY KONG

SOLO 2.750 PTS. + IVA

CURSO DE BASIC PARA ATARI XE/XL

El curso está formado por un conjunto de diez cintas con un total de 8 lecciones y acompañado de una serie de TEST por escrito de cada lección. El alumno recibirá un examen final.

PRECIO DEL CURSO con cintas, material didáctico, maletín, etc. 10.000 .- Ptas. con I.V.A incluido.

¡¡¡ OFERTAS JUEGOS !!! PARA ST

SPY US SPY + TERRESTIAL ENCOUNTER + ARENA + HOLLIWOOD + POKER + FIRE BLASTER

4.000 PTS.+IVA

ANNALS OF ROME + WANDERER + ST KARATE + PROTECTOR + SPACE STATION

4.000 PTS.+IVA

BATACCAS + METROPOLIS + TURBO ST + BARBARIAN + TERROPODS

4.000 PTS.+IVA

MEGA PACK (FROSBYTE - WINTER OLYMPIAD - SECONDS OUT - MOUSE TRAP - PLUTOS - BLOOD FEVER)

3.000 PTS.+IVA

EN ESTOS PRECIOS NO ESTA INCLUIDOS EL I.V.A . NI LOS GASTOS DE ENVIO POR CORREO. COMPRE POR TELEFONO O ESCRIBANOS.

SI TIENE UN ATARI XE/XL DIGANOSLO Y LE MANTENDREMOS INFORMADO DE TODAS LAS NOVEDADES QUE VAYAMOS TENIENDO.

PODEMOS RESERVAR SU COMPRA Y ENVIARSELA CUANDO NOS LO INDIQUE.

ANTE LA DUDA, Y ANTES DE COMPRAR CUALQUIER PRODUCTO ATARI ¡CONSULSTENOS!

BRITISH HERITAGE

(JIGSAW PUZZLES - VOL 1)

Cartucho para XE/XL

La principal diferencia entre los rompecabezas manuales y las nuevas versiones electrónicas, es que el ordenador te pide que pongas toda tu atención en una sola pieza cada vez. Puede que tardes un poco de tiempo en acostumbrarte, pero puedes escoger un puzzle pequeño (25 piezas) o alargarlo hasta 64. Incluso puedes hacer que el ordenador te ayude al permitirte insertar sólo la pieza corecta y no cualquiera.

A continuación encontrarás información de como jugar ¡Diviertete!

Como jugar a BRITISH HERITAGE.

Tras el título, el ordenador te pide que eligas una de las siguientes opciones del juego:

Clase de puzzle (5x5 piezas, 6x6, 7x7 u 8x8), y la opción del ordenador (Aceptar sólo la elección de la pieza correcta o colocar cualquier pieza aunque la elección no haya sido la correcta).

Aparece el dibujo, fíjate bien ya que esta es la única oportunidad que tienes para verlo completo. Cuando estes preparado pulsa OPTION y el dibujo desaparecerá.

Ahora pulsa bien "T" para la parte de arriba o "B" para la parte de abajo. Tres piezas del puzzle se moverán por la parte de arriba o abajo una detrás de otra. Cuando las piezas se paran, un círculo intermitente se posicionará en una de las piezas. Esta la pieza en juego y el ordenador te está preguntando por su posición correcta de acuerdo con el dibujo.

Para ayudarte a hacerlo, hay un cuadrado en la pantalla, usa el joystick para mover el recuadro y ponerlo en el lugar donde crees que corresponde la pieza. Cuando el recuadro esté donde quieres, pulsa el botón del joystick. Si quieres jugar otra pieza, pulsa OPTION para mover el círculo o SELECT para llevar una nueva pieza a la pantalla.

Si después de pulsar el botón, has elegido correctamente la pieza aparecerá en su posición final en el espacio del dibujo.

Si has elegido incorrectamente y estas jugando en la primera opción del ordenador, este emitirá un sonido que te indicará el error y aparecerá seleccionada la siguiente pieza, ahora coloca esta pieza.

Si has elegido incorrectamente y estás en la segunda opción del ordenador, también este emitira un sonido indicador de error pero una imagen duplicada de la pieza aparecerá en la posición que has seleccionado. esta pieza "equivocada" también queda en la sucesión y queda seleccionada la siguiente para jugar.

Para cancelar un movimiento equivocado, debes insertar la pieza correcta cuando llegue a la sucesion, la pieza equivocada es entonces eliminada del espacio del dibujo. Tendrás otra oportunidad .

La sucesión movible de piezas está en la parte de arriba y en la de abajo. Si quieres ver el área escondida, simplemente pulsa "T" (arriba) o "B" (abajo) según desees. Si pulsas otra tecla la sucesión desaparecerá. Se vuelve a la sucesión pulsando "T" o "B".

Cuando se completa el dibujo, aparece la escena completa y un tema musical indica el final del juego. Para empezar un nuevo juego, pulsa START (puedes hacer esto en cualquier momento para limpiar la pantalla y empezar de nuevo).

Por fin... nuevo sistema operativo para las unidades de disco de los XE, XL.

ATARI ha comenzado a distribuir la "unidad de lectura de disquettes de 5.25" DC/360 Kb formateados". La conocida como XF551 con el nuevo sistema operativo. De este modo se atiende a todos los usuarios que desde hacia mucho tiempo venían solicitándolo.

Todos los usuarios que tengan una XF551 y la hayan comprado en **VIPTRADE**, deberán solicitarlo y se les enviará una copia del nuevo sistema operativo.

Y recordar, que su nuevo precio es de 19.900.-ptas. más IVA. Esto es, ha bajado el precio en 10.000 ptas. Es más razonable ¿verdad?

CROSSFIRE

Cassette XE/XL
¡Mira a tu alrededor! Los extraterrestres han aterrizado y se están acercando. Sólo restan tres meses para defender la ciudad de los invasores y tienes una cantidad limitada de municiones. ¡Mira! ¡Te están disparando! Eso es hacia la derecha dispara, atrás, dispara de nuevo. ¡Cada disparo cuenta! ¡No ceses de disparar a los extraterrestres y evita que sus misiles te alcancen! Preparado, listo, !ya! ......
CROSSFIRE puede ser jugado desde el teclado (sólo 400/800) o con joystick. Comienza el juego pulsando cualquier tecla.
Al comienzo de tu misión recibirás 35 misiles. Cuando sólo te queden 10 oirás un sonido. Para reaprovisionarte de munición, pasa por encima de la construcción que entonces aparece. Por cada pantalla que consigas pasar, recibirás 5 misiles nuevos, haz un mínimo de 15.
CONTROLES DE TECLADO
Para mover tu nave: "I" hacia arriba; "K" hacia abajo; "J" hacia la izquierda; "L" hacia la derecha y Barra espaciadora para pararte.
Para disparar a los extraterrestres "E" disparo hacia arriba; "D" hacia abajo; "S" hacia la izquierda y "F" hacia la derecha.
CONTROLES DEL JOYSTICK
Para moverte, empuja el joystick en la dirección en que quieras ir. Si lo dejas quieto, te paras. Para disparar continuamente, pulsa el botón y manten el joystick en la dirección en que quieras disparar.
PUNTOS: Los diferentes invasores puntuan 10, 20, 40 u 80 puntos.
PUNTOS EXTRAS: Por cada 12 misiles que dispares, aparecerá una construcción extraterrestre. Para recibir 100 puntos por la primera, 200 por la segunda, 400 por la tercera y 800 por la cuarta, pasa por encima de ellas. Tienes seis disparos para pasar por encima antes de que desaparezca.
NAVES EXTRAS: Recibirás una nave extra por cada 5000 puntos.
COMANDOS ESPECIALES: Para parar la acción, pulsa "P", haz lo mismo para volver a jugar.

JAWBREAKER II

Ninguna excursión a la tienda de caramelos fue nunca tan excitante, ni tan peligrosa !!
Mientras te estás dando un gran banquete de golosinas, una multitud de alegres caras están intentando atraparte para hacer que se te caigan los dientes. Se rápido y ve de un lado para otro, arriba y abajo, a través de las puertas que se mueven continuamente para evitar a tus burlones perseguidores.
Tu única defensa es comer una pastilla de energizante y perseguir a las risueñas caras. Sólo dispones de unos pocos segundos tras haber ingerido la pastilla así que date prisa.
Una vez que te hayas comido todas las golosinas de la pantalla, te limpiarás los dientes antes de empezar el siguiente nivel.
Jawbreaker II puede ser manejado desde el teclado o desde el joystick.
Para colocar la ficha junto a la opción que prefieres, pulsa OPTION, para seleccionar los controles START.
Aquellos que usen el teclado serán preguntados por las teclas que prefieren para ir hacia arriba, abajo, izquierda , derecha y stop. El ordenador te preguntará entonces si las selecciones son las que tu deseas. Pulsa "Y" si es correcto (el jugo comenzará inmediatamente) o "N" si no lo son (puedes elegir de nuevo).
Durante el transcurso del juego, pulsando las teclas correspondientes a "arriba" o "abajo", se logrará que se fije esta acción en la memoria del ordenador. El único camino para cancelar esta acción es presionar la tecla designada como "stop".
Los puntos que recibirás serán :
Golosina 5 puntos.
Pastilla energizante 20 puntos.
Golosinas especiales 200 puntos cada una.
Recibirás unos dientes adicionales cada 10.000 puntos.
Comandos especiales:
"ESO" paraliza el juego, pulsa cualquier otra tecla para continuar.
"CONTROL" "R" o "START" reinicializa el juego.
"CONTROL" "I" selecciona los controles.
"CONTROL" "L" selecciona el nivel de comienzo, 0 - 9, el nivel 0 está especialmente diseñado para los niños pequeños.
"START" para motivarse.



Distribuidor exclusivo para toda España de los Filtros de Cristal polarizados a doble cara ANTIREFLEJOS y ANTIRADIACION.

Rafael de Riego, 5. 28045 MADRID
Tel. (91) 4683263/4683145

VIPTRADE

Especialistas en software, hardware y periféricos para los ATARI 8 Bits y ST.

Siempre las últimas novedades.

Pida nuestro catálogo.

C/Fuencarral, 138, 4ºizqda.
28010 MADRID
Tfno: (91) 593 31 99



- Exp. 1 MEGA 520 ST	22.000
- 2 DD Disk Drive Kit	22.000
- 100 discos 3.5 SONY	16.000
- Modems Externos 1200	24.900
- Geniscan GS4000 GT	37.000
- 5.25 Disk Drive 1.2 Mg	34.000
- Impresoras desde	45.000
- Conectores, Chips, Rams, etc.	

Solicita catálogo a
LASP (Informática)
ALFONSO I, 28. 50003 ZARAGOZA
Tfno./Fax (976) 29 90 60

ESTE MODULO PUEDE SER SUYO POR SOLO 10.000 PTS.

EN BARCELONA



TANGERINE

EL CENTRO ATARI

Diputación, 296 08009 BARCELONA
(entre Bruc y Lauria) ☎ 3172220

Distribuidores de



Profesionalidad,
Servicio,
... y buenos precios,
benefician a nuestros Clientes.

Alguien tiene que ser mejor que todos los demás.



SISTEMAS MIDI

MAGNETIC MEMORY

Z88 CAMBRIDGE COMPUTER

EL PORTATIL QUE NECESITA TU ST

Comandante Zorita, 4, 4º, 4ª
28020 MADRID
Tfno. (91) 534 47 35

EN NAVARRA

LEOZ HNOS. INFORMATICA, S.L.

AVDA. BAJA NAVARRA, 13
31300 TAFALLA - NAVARRA

C/ ALHONDIGA, 6 -1º izq. Ofic.2
PAMPLONA - NAVARRA

TFNO: (948) 703008. FAX: (948) 703030

CENTRO ATARI
SOFTWARE Y HARDWARE PARA EL ST

STLite

Imagine: Un ST en su Portafolios: a dónde quiera que vaya...

Seguramente a usted le gustaría escribir alguna cosa mientras está de vacaciones en Marbella; llevar con usted su fichero de nombres, direcciones y números de teléfono en un viaje de negocios; llevar una hoja de cálculo a una reunión de trabajo. Le agradaría poner su ST en su portafolios juntamente con todo lo demás.

Bueno, ahora Vd. puede hacerlo - casi.
STLite no es un ST. Es un ordenador de un tipo completamente diferente, con su propio procesador de textos, hoja de cálculo, reloj, calendario, diario, alarmas y sistema operativo incorporados.

Lo que es especial del STLite es que puede intercambiar ficheros de datos con un ST - y pesa menos de 850 gramos.

- **Procesador de textos.** Si su procesador de textos puede manejar ficheros First Word o de texto puro (ASCII), usted puede crear ficheros en el STLite y transferirlos a su ST, y viceversa.
- **Hojas de cálculo.** STLite dispone de Hoja de Cálculo compatible Lotus, 1.2.3 Superbase: Vd. puede transferir sus ficheros de Pipedream a ST.
- **Teclado.** STLite tiene un teclado silencioso, de forma que usted puede utilizarlo en cualquier parte - en clase, en reuniones, en bibliotecas.
- **Memoria.** STLite se puede expandir hasta 1.5 Mb de memoria. Tiene 32 K incorporados, y bajo el teclado se pueden insertar tres módulos de memoria de hasta 512 K. (Con el STLite se incluye un módulo de memoria de 128 K, que hacen un total de 160 K).
Puede incluso colocar cartuchos EPROM en los zócalos de memoria y grabar sus propias EPROMs.
- **Pilas.** STLite funciona con cuatro pilas tipo AA con las que se consiguen hasta 20 horas de funcionamiento, y sus datos están a salvo durante meses. No perderá los datos ni siquiera cuando cambie las pilas.
- **Display.** El display es un LCD Supertwist con ocho líneas por 106 caracteres. Hay incluso una página-mapa para mostrarle la «forma» de una página completa.
- **Periféricos.** STLite mide solamente 295 × 210 × 23 mm, pero es un ordenador completo, y se puede utilizar con un modem de bolsillo, una impresora serie o paralelo.
- **Sistema operativo.** El sistema operativo multitarea de STLite le permite tener varios documentos abiertos simultáneamente, y conmutar de uno a otro con solamente pulsar unas teclas. Cuando usted regresa a un documento —incluso después de haber apagado el aparato— lo encontrará exactamente tal como lo dejó, sin tener que hacer Booting, Loading, Opening, Saving, Closing o Quitting.

STLite incluye el ordenador portátil Cambridge Z88, 128K de RAM adicional (que hacen un total de 160 K), un cable serie-a-serie, software de transferencia de ficheros de datos, transformador AC/DC y bolsa de transporte.

Todo por **90.195** ptas. (más I.V.A., envío gratis).

Llévese un STLite allí dondequiera que vaya durante los próximos 15 días. Si no cambia su vida, devuélvanoslo y no nos deberá nada.

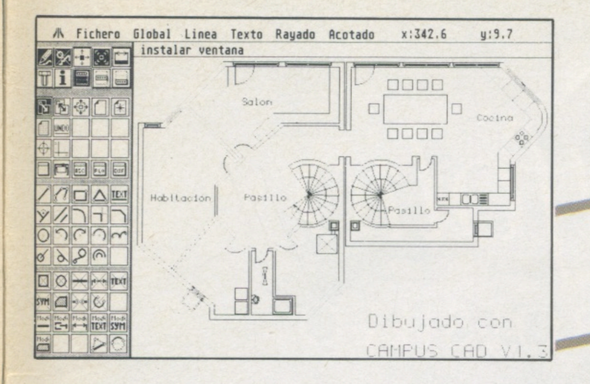
Magnetic Memory, S.A.
Gran Via de les Corts Catalanes, 577, entlos. 1.ª y 2.ª
08011 BARCELONA
Teléfonos 90-813 02 75
93-451 33 99
93-201 85 52

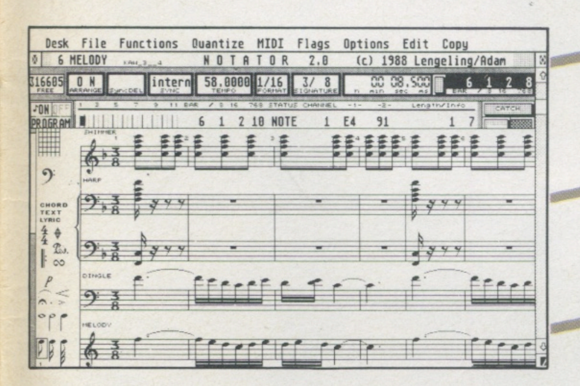


*Ahora también en el **Departamento ON LINE** de **GALERIAS PRECIADOS***

... pruebe el portátil del futuro durante 15 días

También disponible en: FOTOGRAMA Carlos de Arellano, 36. MELILLA

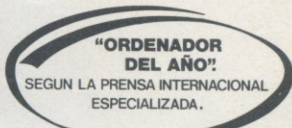


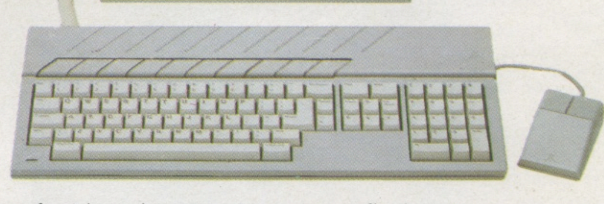




¿QUE TENDRIAN HOY EN COMUN MOZART, LEONARDO Y WALT DISNEY?







Tendrían un ordenador ATARI ST, que facilitaría considerablemente su trabajo.

Con el ATARI ST y su monitor monocromo de alta resolución, cualquier arquitecto, ingeniero o diseñador industrial dispone de una herramienta exacta y flexible para el diseño asistido por ordenador (CAD). Ya no obtendrá polígonos cuando quiera dibujar curvas y trabajará dentro de un entorno manejable por iconos. Además el ATARI ST es compatible con todos los plotters del mercado.

La potencia y rapidez del ATARJ ST y de su software para generación de gráficos y animación hacen de él un económico aliado en la fase de pre-producción de animaciones en dos o tres dimensiones, recortando así los costes de producción final. EL MEGA ST con su Blitter (acelerador gráfico) hace la animación aún más fluída.

El ATARI ST es el único ordenador de 16/32 bits que incorpora el interface musical MIDI para almacenar digitalmente, reproducir o editar su música en papel. Con él se acabó al arduo trabajo de escribir o transportar sus partituras pudiendo dedicar su mente a crear.

Estas son algunas de sus aplicaciones más destacadas. El ATARI ST cuenta también con todo tipo de programas de uso común como bases de datos, hojas de cálculo, procesadores de texto, programas de gestión, etc.

Existe un ATARI ST con la potencia que usted precisa a un precio que usted puede pagar. Pregunte por el ATARI ST y descubra sus múltiples posibilidades.

ESPECIFICACIONES SOBRE LA GAMA ST

	520 ST^FM	1040 ST^FM	MEGA ST 2	MEGA ST 4
Precio	79.900 Ptas.	145.000* Ptas.	259.800* Ptas.	349.800* Ptas.
Microprocesador	68000	68000	68000	68000
Velocidad del reloj	8 MHz	8 MHz	8 MHz y 16 MHz**	8 MHz y 16 MHz**
RAM	520 Kb	1024 Kb	2048 Kb	4096 Kb
Modulador de TV	Si	Si	No	No
Blitter (acelerador de gráficos)	No	No	Si	Si
Resolución máx. en pantalla B/N.	640 × 400	640 × 400	640 × 400	640 × 400
Resolución máx. en pantalla a color	640 × 200	640 × 200	640 × 200	640 × 200
Interfaces	RS 232 C, Centronics, MIDI, DMA (disco duro), unidad de disco externa, cartucho ROM, conexión para monitor B/N o color.			

* Con monitor.
** Con la tarjeta coprocesadora 68881 (opcional).
° Los precios no incluyen el IVA.

ORDENADORES ATARI, S. A. Apartado 195 • Alcobendas, 28100 Madrid • Telf. (91) 653 50 11
DELEGACIONES: BARCELONA: 93/4 25 20 06-07 - VALENCIA: 96/3 57 92 69 - BURGOS: 947/21 20 78 - P. VASCO: 943/45 69 62 -

ATARI-ST

Muchas más posibilidades

ATARI

ATARI® *Portfolio*

EL COMPATIBLE DE BOLSILLO.

Características Técnicas:

- Procesador: INTEL 80c88 (de bajo consumo), frecuencia de reloj: 4,91 MHz.
- Memoria: 128 Kb, expandible a 640 Kb.
- Compatibilidad: con el sistema operativo MS-DOS (V.2.11).
- ROM: 256 Kb con software integrado.
- Bus de expansión y conexiones: de 60 pines para interfaces RS 232 y Centronics combinados, expansión de la RAM, comunicación con otro PC, conexión para impresora.
- Medio de almacenamiento: Tarjetas RAM en formato Tarjeta de crédito.
- Dimensiones: 18 × 9 × 2,5 cm.
- Peso: 450 gramos (incluyendo las pilas).

Incluye:

- Editor de Textos.
- Hoja de Cálculo compatible con Lotus 1-2-3.
- Agenda, consistente en un Dietario, Fichero de Direcciones y Calendario para los próximos 60 años.

49.900 PTS + I.V.A. P.V.P.

ATARI®

ALTA TECNOLOGIA AL MEJOR PRECIO.



NUMERO UNO COMUNICACION

EXPOELECTRONICA 89

El Corte Inglés

ORDENADORES ATARI, S. A. Apartado 195 • Alcobendas, 28100 Madrid • Telf. (91) 653 50 11
DELEGACIONES: BARCELONA: 93/4 25 20 06-07 - VALENCIA: 96/3 57 92 69 - BURGOS: 947/21 20 78
P. VASCO: 943/45 69 62 -